

40 oldalon

COMMODORE!!!

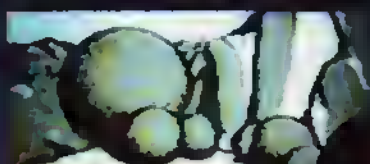
COMPUTER VILÁG • COMMODORE KÜLÖNSZÁM • 1995/nyár • Számítástechnikai magazin

# 100% Commodore Világ

COMPUTER VILÁG KÜLÖNSZÁM

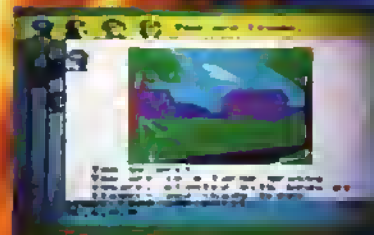
Storm Across  
Europe

THE PAWN



MINDFIGHTER

A WEEBIE  
MOON



Lord of the Rings 1-2

Különszám

1995/nyár.

ISSN 1218-7933



Lap és Könyvkiadó Kft.  
**COM-WARE**

Ára: 225,- Ft



9 771218 793015

# VIGYÁZAT! JÖNNEK A



FÜZETEK



1995.szeptember



1995.október



1995.november



1995.december

Zziperr régiség, zziperr újonság!

A régi CoV emléket felidézve jönnek a Commodore Világ füzetek!

B/5 formátumban, 32 + 4 oldalon, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak.

Játékleírásokkal, ismertetőkkel, elsősegéllyel, felhasználói programleírásokkal, programozástechnikával és persze TökösMákossal.

Az ősszel megjelenő kiadványok ára:

199,- Ft

Előfizetéssel viszont csak:

169,- Ft!

**Így ha a 4 kiadványt együtt fizeted elő, 796,-Ft helyett csak 676,-Ft-ot kell fizetned!**

# Tartalom

Tartalom, bevezető...	1
Avagy éppen ez jutott eszünkbe.....	1
A Commodore jövője	2
ESCOM + COMMODORE = ESCOMMODORE.....	2
Mindfighter (C64)	3
Egy szöveges elmebarcos.....	3
Lord of the Rings 1-2 (C64, Amiga)	4
A HOBBIT nyomdokain, kevésbé szép köntösben .....	4
A Gálya (The Galleon) (C64)	7
Erről sem lehet elég bőrt lehúzni .....	7
The Pawn (C64)	9
Egy örök darab a Magnetic Scrolls híveknek .....	9
Storm Across Europe (C64, Amiga)	12
Aml a CoV 18-ből kimaradt.....	12
Tai Pan (C64)	18
Ez is volt már a CoV 27-ben, de az csak egy tippalmaz voltl ..	18
Doomdarks Revenge (Plus/4, C64)	20
Egy kis varázslatlista a CoV 20/21-ben leírtakhoz .....	20
AMBERMOON (Amiga)	21
Semmi köze az 'Ambör a hoidonl' kezdetű felkláltáshoz.....	21
ELSOSEGÉLY	26
Ami a Tippek Lexikonja c. könyvből kimaradt .....	26
C64 felhasználói programok	27
Char Editor .....	27
Demo Creator V3.1 .....	27
Demo Demon .....	27
Demo Maker V1.0 .....	27
Dirmaster V3.0 .....	28
File Copier .....	28
Logo Editor V1.2 .....	28
Outlaw Game Maker .....	29
C64 Programozástechnika	30
In Memoriam C64 .....	30
Fellrat eltüntetése .....	30
Havazás .....	30
Logo Swinger .....	31
Mouse Pointer #2 .....	32
Amiga felhasználói rovat	33
Zenelejátszók.....	33
TökösMakos	35
Alternative World Games (C64, Amiga) .....	35
Clk-Clak (C64, Amiga) .....	35
The Cycles (C64, Amiga) .....	35
Darkman (C64, Amiga) .....	35
Double Dragon II. (C64, Amiga) .....	36
Elvira 2. (C64) .....	36
Flipper Maker (C64) .....	37
Gazza II. Soccer (C64, Amiga).....	37
Hacker (C64) .....	37
Kolumbus (Amiga) .....	38
Hirdetések	38
14 éves C64-esek eladó sorban .....	38

## Épp ez jutott eszünkbe...

Hosszú várákozás előzte meg ezen Külön-számunk megjelenését. Tavasszal még az is kétséges volt, hogy megjelenik-e valaha, azonban mi is meglepődünk azon, hogy milyen sokan előjegyezték a kiadványt.

A Computer Világ c. lapban már év elején is igen kevés volt a Commodore into, ott elsősorban a PC-sek nyomásának engedünk, akik állandóan azért morogtak, hogy az a pár oldal Commodore csak a helyet foglalja a PC-s infók elől. A Commodore tulajdonosok pedig azért morogtak, mert szerintük nem ér meg a lap kétszáz forintot azért a pár oldal Commodore oldalért. Végül is mindenkinek igaza volt, ezért a Computer Világ 100 % PC tell, a Commodore-osoknak itt van 40 oldal tömény Commodore into, és a lényeg még csak most jön:

Ösztöli letélesztjük a Commodore Világ-ot! Szeptembertől havonta jelenik meg a Compu-

ter Világ mellett a Commodore Világ, B/5 formátumban, 32+4 oldalon, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak. A Commodore Világ füzetek ára 199,- Ft lesz, ami előfizetéssel csak 169,- Ft. így a szeptember-decembei hónapokban megjelenő 4 szám együttesen 676,- Ft-ért fizethető elő.

Arra még nem tudunk egyértelműen választ adni, hogy december után is lesz-e Commodore Világ, nyilván addig még sok minden ki fog derülni, ez egyrészt függ a Ti érdeklődésektől, másrészt attól is, hogy a Commodore mennyire fog szárnyra kapni az ESCOM berkeiben (erről bővebben a 2. oldalon olvashattok).

A szerkesztőség nevében ezúton köszönjük meg azt a rengeteg anyagot, amit az elmúlt időszakban küldöttek be hozzánk (és amiből a TökösMakosban is tallóztunk), jelezve azt a szándékot, hogy a Commodore-nak élnie kell!

# CoV

Computer Világ  
Commodore Különszám  
1995/nyár

Kézirat bezárva: 1995.07.03.  
Kiadja: COM-WARE Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos  
Felelősen szerkesztő: CoVboy  
Borító: Chaos demo (Amiga)  
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)  
Munkatársak: CSiKA, Dóra László,  
DoT, Frankie & Emie,  
Ian Snallman "AlnoZ", JOE,  
Oléssák Róbert, Torba László  
Szerkesztőség: 1114 Budapest  
XI. Vásárhelyi P.u.8.  
Postacím: Com-Ware Kft (CoV)  
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!  
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kórsz áttalálási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot. Évkönyvet vagy egyéb papírszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk közép-ső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adjátok lell).

Terjesztő:  
ACOMP Kft., (címeke ld.a borítón),  
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp.  
XI.Etele u.68.,  
Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI.  
Liszt Ferenc tér 9.,  
ALKU Kft., Székesfehérvár, József  
A.u.25.8090.  
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,  
Szt.Bertalan u.2.,  
CILLBAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.  
KORALL Kft., Talabánya, Köztársaság  
u.44/A.,  
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csa-  
pó u. 15.,  
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.,  
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.,  
COMPUTER SysTeam Kft., Mohács,  
Vörösmarty u.6.  
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolá-  
nyi u.41., itt, RAMORG GM., Nagy-  
kanizsa, Dél-Zala Aruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő  
hirdetések tartalmáért nem vállal  
felelősséget!

A Computer Világ c. lap előfizethető a  
kladó címen keresztül. Előfizetési díj: 1  
évre 1.908,- fél évre: 1.014,- negyedévre:  
507 Ft. A kladótlól a CoV régebbi  
számai is megrendelhetők.

A Commodore Világ 1995/szeptember-  
október-november-december hónapban  
megjelenő füzetek előfizethetők a kladó  
címen keresztül. Előfizetési díj  
a 4 kiadványra: 676,- Ft.

Tördelés, szlbnontás: Com-Ware Kft.  
Levélágitás: Timp Kft.  
HU-ISSN 1218-7933  
Pátria Nyomda Rt., Budapest  
Munkaszám: 504.307  
Felelős vezető: Füleki Lajos  
vezérigazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.  
**COM-WARE**



# A COMMODORE JÖVŐJE

Több, mint egy évvel ezelőtt hivatalos csődeljárást indított a Commodore cég a Bahama-szigeteken. Azóta igen sok minden történt, sajnos negatív értelemben, de most már biztosítva van az AMIGA jövője: 1995 április 21-én egy elektronikai világ-cég, az **ESCOM** megvette a Commodore maradványait és az összes jogot 10 millió amerikai dollárért. Az aukción részt vett az **Escom**, a **CEI** (Amerikai AMIGA forgalmazó) a **DELL** (Amerikai computergyártó cég) és a **CCC** (Computer Connection of California). Érdekes módon *David Pleaseance* — a Commodore UK elnöke — nem jelent meg az árverésen, arra hivatkozva, hogy túl nagy lőke áll az **ESCOM** és a **DELL** cég mögött. Ennek ellenére egy évig hitegette az egész AMIGÁS piacot, hogy majd a jövő héten biztosan megveszi az egész Commodore-t, mert egy nagy tőkéjű cég áll mögötte, csak nem árulhatja el a nevét. Hát igen, az árverés óta meg is húzta magát rendesen. Ezenkívül jelen volt még 65 néző is, többek között a **Prudential Insurance** (a Commodore biztosítója) a **Microsoft**, és két kinal mammutvállalat a **New Star** és a **Tietzin Trust** képviselői.

1995. 04. 20. csütörtök:

- A liquidátorok bejelentik, hogy csak azok vehetik meg a céget akik minden egyes feltételt betartanak, és legfőképp továbbviszik az AMIGA vonalat.
- A CEI ezért nem is ad ajánlatot.
- A CCC ajánlatot ad, de túl keveset ezért elutasítják.
- A DELL is ad egy ajánlatot, de nem telet meg minden feltétellel, ezért őt is elutasítják.
- Az egyedüli elfogadható ajánlatot az **ESCOM** adja: 5 millió dollár. Ráadásul minden feltételnek megfelel, és már hetekkel ezelőtt 5 millióért megvette a Commodore logót a jogokkal, amiért a DELL be is perelte. A bíróság úgy döntött, hogy azé lesz a logó, aki az egész aukciót megnyeri. Mindenesetre ez eléggé elriasztotta a többi céget, hogy egyáltalán ajánlatot tegyen.
- Még aznap este a **Commodore UK** egy hivatalos közleményben tudatja a liquidátorokkal, hogy kiszáll a versenyből.

1995. 04. 21. péntek, délelőtt:

- Az eladással kapcsolatos ellenérveket meghallgatják
- Az **IBM**-et, a **Commodore Nederland**-et (holland divízió) és a **Commodore US** hitelezőit meghallgatják, de nem jutnak előbbre
- A DELL 15 millióra emeli ajánlatát, de mivel nem felel meg minden feltételnek ezért a liquidátorok, a hitelezők és a bíró beleegyezésével keddre akarják halasztani az aukciót.

Péntek ebéd közben:

- Az **ESCOM** 10 millióra emeli ajánlatát.

1995. 04. 21. péntek, délután, bírósági tárgyalás:

- A bíróság és a liquidátorok elfogadják az ajánlatot. A Commodore cég most már jogerősen az **ESCOM** tulajdona.

A hír gyorsan terjedt a cégek között, akik igen pozitívan reagáltak.

Amiga Oberland:

"Nagyon örülünk annak, hogy tovább fog élni az AMIGA. Mi még a legnehezebb időszakban is bíztunk benne, és a jövőben mindent megteszünk azért, hogy a legjobb computert az érvényesüléshez segítsük, amit megérdemel."

Black Legend:

"Az utóbbi hónapokban meglátszott, hogy ha az AMIGA piacon nem történik semmi, akkor nem fog sokáig élni. Ezért sok terünkkel inkább vártunk egy kicsit. De most az eladásra szeretnénk sok magas színvonalú játékkal reagálni."

Macrosystem GMBH:

"Szerintünk az **ESCOM** vétel volt a legideálisabb, ilyen piaci, és pénzbeli háttér párosítva az AMIGA technikai előnyeivel — mi történhetett volna ennél jobb? Mindenesetre fejleszteni fogjuk az eddigi termékeinket, és újdonságokat is be fogunk mutatni. A **DRACO**-Computerrendszerünk továbbra is befolyásoló tényezője lesz az AMIGÁS piacnak, de el tudunk képzelni egy együttműködést az **ESCOM**-mal is."

Magic Bytes:

"A Commodore megvétele csak az első lépés az AMIGA jövőjében. Az **ESCOM**-nak gyorsan nyilvánosságra kéne hoznia jövőbeli terveit, hogy végre nyugalmat öntsen ebbe piacrészbe."

Maxon Computer GMBH:

"Mi soha sem kételkedtünk az AMIGA felsőbbrendűségében, ezt mutatja a nemrég kiadott programjaink nagy száma. A jövőben is teljes erővel fogunk AMIGA software-eket gyártani, mert az AMIGA egy különleges gép, ami ugyanúgy, mint a felhasználója magasan kiemelkedik a tömegből."

Ocean Software:

"Régebben sok jó AMIGA játékot készítettünk, és a jövőben is bíztunk az AMIGÁS piacon. Minden jót és sok sikert kívánunk az **ESCOM**-nak, hogy az AMIGA olyan helyzetbe kerüljön amelyet megérdemel."

Phase5 (Bilzzard):

"Nagyon pozitívan látjuk az AMIGA jövőjét, mert az **ESCOM**-nak megvannak a

szükséges források a gyártáshoz, és a fejlesztéshez. Nekünk, mint gyártó és forgalmazó ez egy új, bővülő piacot jelent, amelyben meglévő termékepalettánkat javíthatjuk, bővíthetjük. Ez egyben azt is jelenti, hogy a legújabb technológiára alapuló innovatív terveinket még jobban sürgetni tudjuk, amiket 1995 második felében fogunk kiadni."

SCALA AS, Norvégia:

"Nagyon örülünk ennek a hírnek, ez egy új piacot jelent a számunkra. Nagyon szeretnénk a jövőben szorosan együttműködni az **ESCOM**-mal."

Az **ESCOM**-nak nagy tervvel vannak az egész Commodore-ról. Ezt könnyen el is értheti hiszen egy világcég, ráadásul olyan részvényesek vannak, mint a **Siemens** (10%) és a **Ouelle** (25%). Központjuk Hollandia lesz, melynek vezetője az exCommodore elnök-helyettes **Bernard van Tienen**, és **Manfred Schmidt** az **ESCOM** egyik elnöke. Az AMIGA-gyártás amilyen gyorsan csak lehet meg fog kezdődni. Az **A1200** kb. 3-4 hónap múlva ismét kapható lesz gyorsabb processzorral és monitonnal 999 márkáért! Az **A4000**-at teljesen újratervezik, és leviszik az árát is. Az **A600**-asból 20.000 darabot fognak kiadni — elsősorban a szegényebb országokban. Ezenkívül tervezik a legendás **C64** kelet-európai (tökei Román, Ukrajna és Orosz területekre irányuló), és ázsiai terjesztését. Tervezik még AMIGAJAHOZ PC és MACHINTOSH emulátor kártyák, valamint PC-hez és MAC-hoz AMIGA emulátor kártyák kiadását. A jövő AMIGAJA mindegyike RISC alapú lesz, csak még az nincs eldöntve, hogy az olcsó **Hewlett Packard** chip vagy a **Motorola** csúcsprocesszora — a **Power PC** (számláló egység, semmi köze az IBM PC-khez!!!) chip — legyen a gép lelke.

Az év végéig 160 saját üzletet akarnak nyitni Németországban, és 170 Ouelle üzletet alakítani az **ESCOM** üzlettel. Angliában 230 Thorn Émi üzletet alakítanak át ahol csak AMIGAT lehet majd kapni. A napokban állítanak össze egy 5-10 emberből álló kutatócsoportot akik majd az új AMIGA-modellek tervezőit lesznek. Egy biztos, az AMIGÁK nagyon kelendőek, hiszen csak a németek 300.000 darab A1200-ra adták le megrendelést. Ezért lehetséges, hogy először Európában, aztán Amerikában, és végül Kínában fogják gyártani az AMIGÁKAT és talán a Commodore PC-ket.


Az AMIGA jövőjét majd a július közepén Párizsban megtartandó sajtókonferencia után fogjuk tisztábban látni. Az ott történetekről természetesen értesíteni fogunk titeket. Addig is reménykedjünk, hogy az AMIGA tényleg a megérdemelt helyét fogja elfoglalni a számítógépek világában.

Még ehhez a cikkhez szeretnénk hozzálítani azt, hogy most ugye megvan mentve az AMIGA, de ha nem szerez be sürgősen mindenki az AMIGAJAHOZ egy nyamvadti winchestert, és ha a jövőben mindenki ész nélkül másolni fogja a programokat, akkor azt hiszem nem lesz sokáig AMIGA...

Itt szeretnénk megjegyezni, hogy az Amigának most volt a 10. születésnapja Boldog születésnapot Amiga!

FRANKIE & Ernie

The steel drums lay all around  
 and drifted from between the  
 trees and reached the steel and  
 the steel drums. The drums  
 were all around the drums  
 and the drums were all around  
 the drums. The drums were all  
 around the drums. The drums were  
 all around the drums. The drums  
 were all around the drums. The  
 drums were all around the drums.



and insect-like.  
 2 M  
 Robin went west.  
 Beckland Road.  
 Robin found himself on a crossroads. The  
 main road led west to west towards the  
 docks. While a rougher road led north  
 into the remains of a huge flour mill  
 and south.

Food by Old Mail Bains.  
Robin was by the ruins of the big city  
walls. All around, the ruins of various  
buildings could be seen. He roamed  
around to the north and slipped down to  
the south, while another river road  
around from east to west.  
Robin also noticed a ray.  
2 That Ray  
Robin took the ray.  
3

[illegible]

Olessák Róbert

# Lord of the Rings 1-2



Ez egy romekbeszabott kis advenluro még a homályos időkben (valamikor a '80-as évek elejéről), amikor a C64 a tündekéhez hasonló legendás virágkorát élte. A program népszerűségét látva, valaminek azt, hogy mennyi ideje lórog már közkézen, érthetetlennek tűnik, hogy a különféle hazai újságok — a CoV-ot is beleértve — az esztendő folyamán egyetlen sorral sem említették meg róla. Ezen a helyzeten mest változtattak logunk.



Mindenekelőtt nem szabad elhallgatni, hogy a programot a Melbourne House készítette: ugyanaz a software-ház (vagy szoftver-house), amelyiknek többek között a **HOBBIT**-ot és a **WAR IN THE MIDDLE EARTH**-t is köszönhetjük — tudnillik nekik van hivatalos szerződésük a Tolkien-témák feldolgozására. Grafikai megvalósításban ugyan nemcsak a '90-es évek csodálva, de még kora termékeiket sem igen állja a versenyt (a **HOBBIT**-é például sokkal szebb és hangulatosabb volt — néha a "babók" portréit itt eléggé szépen kidolgozták, és a jelenlétük nyilvántartására alkalmazott "lapozgatós" módszer is igen eredetinek tűnik), de ez természetesen semmit sem von le az élvezhetőségéből. Sőt! A program erőnyei közt említeném azt, amit én a kalandjátékok legjobb megvalósításának tartok (és aminek az említett **HOBBIT** is iskolapéldája lehetne), nevezetesen hogy a cselekménye nem egy lezárt és egybefüggő valami, hanem éppen ellenkezőleg: szétszórt, különálló epizódokból áll, amelyek többnyire meglehetősen lazán kapcsolódnak egymáshoz. A játékban így bármire szabadon lehet kolbászolni, és valahányszor újramegírjuk, mindig újabb részletekre bukkanunk valahol — amit az intelligens szövegértelmező is látnogat azzal, hogy ugyanazt az eredményt rendszerint többféle módon is el lehet érni. (Pl. megkérünk rá egy másik szereplőre, hogy tegye meg helyettünk s.b.) Összefoglalva: sokféle lehetőséggel, és a játékost mégsem kényszeríti semmi arra,

hogy mindig ugyanazon az útvonalon haladjon végig: véleményem szerint ez adja az értéke játékok igaz varázsát, és részben ez magyarázza azt is, hogy míg a legújabb CD-s marhaságok hónapok alatt elavulnak, addig egy ilyen "ösrégi" 8-bites játék még mindig keményen tartja magát a ringben. (Nem perszo az is, hogy mint a legnagyobbaknak általában, ennek a programnak is **STILUSA** van!)

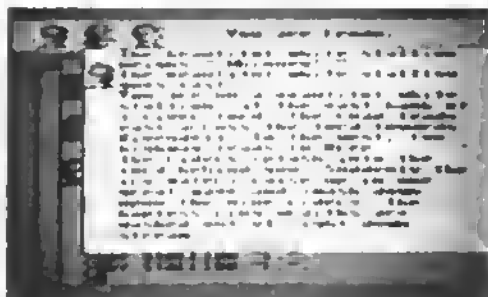
Mindjárt a játék elején sorsdöntő választás elé kerülünk: négy darab hobbit közül kell kiválasztanunk azt a négyet, amelyet irányítani akarunk. A neveket vesszővel olvásztva kell belülni, és majd a későbbiekben is ugyanígy — azaz neveik begépolásával — hívkozhatunk rájuk. Aprópó, a program a *Gyűrűk Ura* című regény számítógépes adaptációját, de ezt egyébként is tölszeges magyarázni, hiszen föltevezhelően mindenki kellő részletességgel ismeri a témát...

Az első rész leendő nagyjából a regényben az *I. Könyv* cselekményével egyeznek meg: eljuttatni *Bribe* a *Gyűrű*-t, azután még egy kicsivel tovább is — egészen a gázlógig, ahol majd a *Fekete Lovasok* várnak ránk nagy-nagy szeretettel. Célserű itt egyedül *Frodot* kiválasztani, mivel így utitársaink is automatikusan követik majd az általunk mutatott jópéldát (ha támadunk, akkor ők is támadnak, ha eszünk, akkor ők is esznek), míg ellenkező esetben valamennyit egyesével, külön-külön kell lenni irányítanunk. (Esetleg *Trufat* — akit a program, ki tudja, milyen megfontolásból, *Merrynek* hív — kiválaszthatjuk még mellé másodikként.) Ne aggódjunk: így is marad jócskán lehetőségünk társaink manipulálására. (Pl.: SAY PIPPIN "OPEN THE CHEST" s.b.) Ezt akár odáig is vihetjük, hogy minden egyes társunknak különböző, több parancsból álló utasításokat adunk, amit aztán lépésről lépésre lognak végrehajtani — vagyis nem egyszerre, hanem minden körben egyet-egyot! —, a mi további cselekedeteinkről függetlenül. Ezáltal több lépésre előre be lehet látni bizonyos eseményeket, amelyek majd a háttérben szépen megtörténnek, mialatt mi eselleg valahol egészen másutt lartózkodunk, és valami egészen mással foglalatlaskodunk éppen: és ezt akár az összes szereplővel **EGYSZERRE** is meg lehet tenni! A játék egyik nagy erőssége ez, vagyis hogy a különféle szereplők nem mint látra fcslett néma díszletek vesznek részt a játékban, hanem valódi, eleven lényként önállóan cselekednek is — amivel sokszor bizony nem várnak meg minket. Amennyiben nem mi

irányítjuk őket, a kísérőnk néha önállósítja magát, és bizonyos helyszíneken bizonyos dolgokat a "saját akaratukból" tesznek; ráadásul mindenféle megjegyzéseket is tőznek a történetekhez közben. Az egyes hobbitok abban is különböznek egymástól, hogy míg a készséges *Samu* szinte minden kívánságunkat teljesíti (és *Pippin* is csak ritkán mond nemet), addig *Trufa* egy kissé szórakez: alkat, akinek a figyelme folyvást el-elkébórol, és akinek időt mindent kétszer kell mondani.

Ilyesmire mindjárt a játék elején kiváló alkalom nyílik: a *Zsákos* család otthonában vagyunk, egy kényelmes kis babólyukban, körülöttünk leendő utitársaink közül kétfő — *Samu* és *Pippin* —, valamint berendezés gyanánt egy bárszekrény, egy fiókos szekrény és egy láda. Adjuk ki sorban a következő parancsokat: SAY PIPPIN "OPEN CUPBOARD, DRAWER, CHEST", majd: SAY SAM "TAKE MATCHBOX, OPEN MATCHBOX", és végül: TAKE FOOD AND BOTTLE, OPEN DOOR, E, S — ezt követően nincs is egyéb dolgom, mint a fotelban hátradőlve figyelni, amint a derék félszerzetek szépen kipakolják az összes fiókot, és magukhoz veszik a használhatóbb cuccokat. A többi tárgyat — mint amilyenek a különféle pipák — nyugodtan itt hagyhatjuk, a játék során nem lesz rájuk szükség. Az ennivaló különösen fontos, mivel hobbitjaink bizonyos időközönként megeheznek, és ilyenkor enni-lenni kell velük (EAT AND ORINK): az éhező hobbit ugyanis féltlen le-lemaradzik a többitől, ha pedig mi vagyunk túl láradtak, akkor egészen egyszerűen leragadunk valahol, és nem tudunk továbbmenni — ami, érthetően, igencsak kellemetlen állapot. Ezt megelőzendő mindig legyen nálunk pár adagnyi elemzésia, amit egyébként a játék különféle pontjain bőséggel találunk majd (tehetőleg elosztva, azaz minden hobbitnál egy-egy). Nyugatra *Hobbitlva* föltérre jutunk, ahonnan egy hebbli-örszem nem hajlandó továbbengedni minket a tisztás szélén álló ún. *Mathom*-múzeumba. Seba, a láthatatlanná tevő *Gyűrű* felhúzásával könnyűszozzal segítünk a gondon (WEAR RING), Vigyázat, a *Gyűrű* nem szabad lúlságosan sokszor és hosszú ideig viselni, mivel könnyen gyűrűludercé válhatunk!

Éppen ezért, mihelyt a múzeumba léptünk, hamar húzzuk is le az ujjunkról (TAKE OFF RING). Utitársaink erre utánunk jónnek (őkkel bezzeg beengedte az a lánnya örszemi), mi pedig közben magunkhoz vesszük az itt megtalálható gyertyacsonkot — voltaképpen emiatt jöttünk be ide. Jutalmul egy nagy könyvben olvashatunk valami bizonyos *Tündekövek*ről, amelyek — mint az lrás mondja — kizárólag együtt használhatóak valamire.



Ötletes húzás volt a program készítői felől, hogy *Tolkien* világának olyan helyszíneit is beleillesztették a játékba, amelyek a könyvben csupán utalások formájában, vagy a mellékelt térkép bejegyzéseiként szerepelnek. Megcsodálhatjuk például az *Esthajnal*-távat, vagy az északi nyugati felé eltorló *Toronydombok* elvesztőjén átverekedve magunkat, kellemes kirándulást tehetünk a *Kékhegyesség* lábainál, ahol *Harad* városa áll. Elméletileg itt a *Zöld Toronyban* élő *Zöld Lovag* kellene befedőlnünk a földbe — függetlenül attól, hogy a

*Frodo* nevei még véletlenül sem szokas *Sir Gawain*nek becézni, ám ennek előfeltétele van: lehetőleg csak *Frodoval* merészkedjünk ide egyedül (erre való a *Gyűrű*), máskülönben az ingerlékeny bácsi szépen egymás után elteszi láb alól az egész kompániát; azután csatlódottan romesésébe vonul — de ezzel rajtuk már nem sejt. Így viszont csak mosolyogni fog "pitiánor próbálkozásainkon" (ahogy ő nevezi a mi ATTACK KNIGHT parancsainkat), azután jószándéka jeléül egy törött medallont pottyant a lábaink elé, és eltűnik egy lütfelhőben (TAKE MEDALION). Ezzel kell fölkeresnünk a *Vörös Hölgyet*, aki az erdőtől Kékhegységben található *Vörös Toronyban* lakik; nincs is túl messze innen. A pajzán néni (aki a jelek szerint atighanom a legősibb mesterséget űzi) megpróbál becsalogatni minket a fornyába, azonban nem kötelező bedőlni a trükknek — mint hamarosan kiderülne ugyanis, a hobbitok nem az esetei. Sózunk inkább oda neki egyet (FIGHT LADY), mire porba hull a gaz csábító, és mi elszákmányolhatjuk főle színarany medallionját (TAKE MEDALION). A procedura végén a kicsivel jávotabb épült hegyi kolostorban tengődő *Radagast* barátunk — megpillantván medallionjainkat — egy pompás *Tünde*ként ajándékoz meg bennünket, amiből azért még található egy-két darab itott, úgyhogy ne nagyon örüljünk a dolognak.

A kelet-nyugati irányban húzódó kövezett országúra lohelőség szerint ne is nagyon merészkedjünk vissza ezufán, mivel ott komoly veszélyt jelentenek ránk a többnyire hármas csoportban ide-oda cirkáló *Fekete Lovasok*, akik ha a *Gyűrűvel* a tarsolyunkban megcsipnek, akkor bizony nem kegyelmeznek nekünk. Perszo csak a *Gyűrű* akarják: ha nincs nálunk a *Gyűrű* — pl. egy mellékszerelplő alakítunk éppen a többiekől külön —, akkor általában nem nagyon szoktak belénk kötni. Nem akármilyen trükk, ha mindjárt a játék elején eldobjuk a *Gyűrűt*, és az egészet úgy csináljuk végig: így is minden további nélkül a végére jutunk, és nem lógnak bántani közben a lovasok... Az *Esthajnal*-tónál fohát forduljunk előbb északkelet, majd délkelet felé, ahonnan ugyan csak délkelet felé továbbhaladva a tolyó föloldalán — legnagyobb örömünkre — *Borbak Trufádok* nevű barátunkat pillantjuk meg némi meleg vacsora bizalomgerjesztő társaságában. Amennyiben délkelet helyett dél felé vesszük az irányt, a tanyasi életre berendezkedett *Zsizsik* gazdával szerencsétlen minket a sors, aki először — roppant vendég szerető módon — ránk akarja uszítani a véreibeit, de aztán kevéske unszólásra valahogy meggondolja magát (SAY MAGGOT "FRODO"), és hajlandó lesz vendégül látni az egész díszes társaságot az otthonában. Újabb jóltű falatozásra nylik kúltas, azután ő is figyelmeztet rá, hogy tartózkodjunk az úttól, mialatt kikisér bennünket egész a földje határáig. Hogy ez mennyire fölőleses kitérő volt, csak most értjük meg, ugyanis a tolyón való átkelésre itt egy komphajó szolgál, ami nekünk magunknak kell hajtaniunk — más szóval az ellogyasztott lakomát mindjárt ledolgoztatjuk velünk. (TURN HANDLE sokszor egymás után, amíg a tákolmány partot nem ér, azután GET ABOARD FERRY, majd újfent TURN HANDLE következik, és végül GET OFF.) Így megintcsak *Trufád*nál kötünk ki végül, akivel kis csapatunk létszáma ezennel négy főre emelkedik. (Hogya *Trufád* nem mi irányítjuk, hanem a gép, és sokat késlekedniünk, akkor előtordulhat, hogy helyette már csak egy sajlóedutát látunk az asztalon, amelyen azt üzeni: keresésünkre indult az úton.)

Mihelyt jollaktunk, nincs más hátra: irány az *Öregerdő*! Ehhez először is egy sötét alagúton kell keresztlükzdenünk magunkat, ami a Nagykerítés alatt vezet át — mielőtt ide belépünk, okvitenül gyűjsünk gyertyát (LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH).

mert ha ezt elmulasztjuk megtenni, a sötétben már semmit sem tudunk csinálni majd; irreális módon még gyulát gyűjteni sem enged a program. Mivelhogy minden körben a cselekvésben *Samura* esik utolsóként a sor, az alagútban nála legyen a gyertya: ha ugyanis a gyertyával a közünkben kimaszozunk a túlvégen, a többiek nem lógnak követni minket (eltévednek a sötétben); de ha *Samu* mutatja nekik az utat, akkor már minden rendben lesz. Apró hibái ezek a programnak, nyugodtan szemel hunyhátnak fölötük... Bár lehet, hogy csak a crackerek keze van a dologban.



Ami viszont az *Öregerdő*ben zajlik, az már korántsem hiba, hanem sokkal inkább a programozók huncut mesterkedésének a gyümölcse: a fák ugyanis folyvást mozognak és a helyüket változtatják, miáltal az ősvények iránya is állandóan változik... Ami azt eredményezi, hogy gyakorlatilag sosem lehet tudni, merre megyünk és hová jutunk éppen; végeredményben pedig — látszólag — mindenlajta tájékozódás lehetetlenné válik. Ettől azért nem kell mindjárt sírva fakadni, hiszen megoldás itt is akad — csupán meg kell találni azt. Akárcsak más, "normális" helyeken, az erdő helyszínén közt is létezik az ősvényeknek egy előre lerögzített térképe, ami a lohelőséges haladási irányokat határozza meg: a különbség csak annyi, hogy ezek az irányok közül itt egyszerűen mindig csak az egyik él — s hogy ez éppen melyik lesz, az annak a szabálynak megfelelően dől el, hogy minden lépésben az aktuálístól az óramutató járásával megogyozó irányban található legközelebbi válik szabaddá egyedül. (Vigyázzunk, mert ha körültekintünk, az is lépésnek számít, ergo amit a képernyőre kiírt, az már nem, hanem csak a következő lesz "érvényes"!)

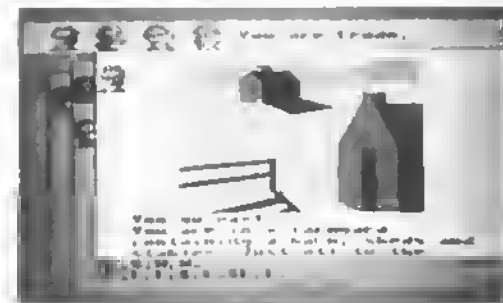
Ez így felrva ugyan egy kissé kacitántos hangzik, de minden esetre eléggé megkönnyíti az ősvények feltérképezését, valamint azt, hogy keresztülaladjunk az ordón. Útközben látunk valahol egy fát, ami még hobbitszemmel nézve is megmáshatónak tűnik (CLIMB TREE) — ennek tetején megtaláljuk a Lovasok elpusztításához szükséges második *Tünde*követ. Amennyiben várunk egy csöppet, *Samu* magától fölveszi; azután a fa alatt megint külön ki kell várni, amíg lekászálódik róla ő is — majd végül közli velünk a hatalmas fölledozést, miszerint egy várost pillantott meg valahol messze kelet felé. (Ha mi irányítjuk *Samu*t, akkor természetesen semmi ilyesmi nem történik.)

Innen továbbhaladva — a könyvnek megfelelően — az ismert lúztás jelenet következik: a patakparton összes útitársunkat foglyul ejti a korlátolt, öreg *Füzfá Apó*. Újdonság, hogy a lúzla belsejében két darab újabb *Tünde*köre bukkanunk, ami a mohó *Pippin* tustént magához is veszi (ha mi irányítjuk őt, perszo ezt is nekünk kell megtennünk általa); de az már megint a regényhez kapcsolódik, hogy a közelben lakó *Bombadil* *Tomát* kell segítségül hívunk a bentragadtak kiszabadítását illetően (SAY TOM "HELP"). Kérésünk parancs, amiképpen az övé is az. Vezessük el a tott színhelyére, ahol aztán szépen kinyitja nekünk a szenis lúzfát, és mi — ahogy az ebben a játékban lassanként már megszokottá válik — ismételten mehetünk zabálni a házba. (Min-

den jel szerint a programozók is hobbitok voltak...)

Kiszabadulásunk öröme mehetünk is tovább kelet felé, ahol egy csorébból klemelve a virágot megleljük az ődiók, és egyben utolsó *Tünde*követ. Itt az idő elregélni, miféle hatalommal rendelkezik ez a néhány mágikus kavics: *Eibereth Gilthioniel* nevével kiálva villámok csapnak le az égből, és valamennyi ékkő elpusztít egy-egy *Fekete Lovast*. De erre csak a vége felé lesz majd szükség, ahol is hárman állják el a továbbvezető utat — egyelőre akadálytalanul battyoghatunk tovább az eddigiekben is tartott keleti irányban. A következő szobában egy "heavy metal orc band" húzza a talpalávalót (amennyiben véletlenül *Aragorn* is velünk volna, ő Innen mélységes undorral távozik), még egyetl arrebbe pedig már egy kedves és jóindulatú buckamanóval tesz dolgunk, aki viszont nem hajlandó kiengedni minket az ajtón. Átjutni itt is ugyanúgy lehet, amiképpen a hobbit strázsánál fejtük: WEAR RING, azután ha kint vagyunk, TAKE OFF — és a főbbiek akadálytalanul jönnek utánunk.

Egy hatalmas lakapuzhoz érünk, *Bri* városa előtt (ezt látta *Samu* a fárót), illedelmes kopogtatásunkra (KNOCK GATE) a kukucskáló ablakon kispolg ránk egy álmos őrszem, és lapintatosan a nevünk után érdeklődik (SAY "FRODO"). "Zsakos van itt? Megjött Zsakos!" — ezt kiabálva vidáman szalad a kocsmá felé; mi pedig kissé szorongva araszolunk beljebb az udvaron békésen ulizó *Fekete Lovasok* mellett... (Meglehetősen illúzlóromboló, hogy éppen ezek a lovasok nem tesznek ollenünk semmi csúnyát — nyilván újabb programhiba esete forog fenn.) Odabenn a kocsmában egy *GoVboy* nevű félsszorzóttal találkozzunk — valamivel beljebb meg egy különös idegennel, aki aztán "Kőszá"-ként mutatkozik be nekünk. (Vagy másnéven *Aragorn*, de ezt mi még nem tudjuk.) Inyesciklándó finomságokkal lehetne itt meglőnni a bendőt (sülttökkel, banánnal, marcipánnal), csak kár, hogy *Kőszá*t nem nagyon érdekli az ilyesmi, és eszelősen azonnal indulni akar. Kövessük őt; elvezet a *Széftetőre*, ahol madarakkal társalog, azután megcsodálunk egy rúnakkal felírt lapos követ. Ennyi elég is lesz — vegyük vissza a kezdeményezés jogát (SAY STRIDER "FOLLOW ME"). Visszatérve az útra, átkelünk az *Utolsó Hídon*, ahol az első résznek hamarosan vége szakad: vidáman, ha van nálunk három darab *Tünde*kö (csak három kell, a többire nincs szükség), és szomorúan, ha nincs. Akárhogy is történjen a dolog, a folytatást — a "Csináld magad!" mozgalom jegyében — mindenképpen nekünk magunknak kell betöltenünk, azazhogy következzék a

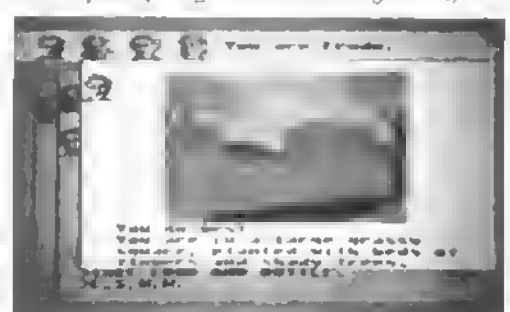


**Második rész, mely — az előzőhöz hasonlóan — a II. Könyv eseményeinek feldolgozását jelenti —** azaz a különbséggel, hogy ebben a *Monekülés a Gazlóhoz* című lejezet is benne foglalatik. Kezdetben *Trollháza* környékén bolyongunk éppen, ahonnan északra — *Csavardi* *Samu* legnagyobb öröme — egy barna póni csatlakozik a társasághoz, valamint egy barlangban, az elhagyott troll-odú mélyén egy mithrilből készült páncélinget lelünk: ezt véletlenül éppen *Pippin* méretére *Gázlóhoz* szabták. *Glorfindel*, a tünde a következő, aki



ni folytatkozunk; ó egy gyönyörű, nőlelő paripát vezet kantárszáron, amit mintha direkt nekünk hozott volna ide (RIDE STALLION). Ameddig a lovon ülünk, gyaloglás helyett a pacinak kell kiadnunk a parancsainkat: SAY STALLION "S" stb. A tolyópaton, a gázlónál mind a kilenc Gyűrűidérc lelvénul az üdvözlésünkre: "A Gyűrű! Add ide a Gyűrűt!" — kiált ránk a kapitányuk. és mi örülten vágatunkuk előlük a vizeken át (SAY STALLION "E,E"). A túlparti árve aztán örömmel konstatáljuk, hogy a megáradt folyó szépen magával vitte a sarkunkban lihegő romlott bácsikát — leszállhatunk a lóról (GET OFF).

Nem sokat kell már kutagatnunk, hogy Völgyzugolyba, Elrond udvarába érjünk, ami innen keletre található. A Tűz Csarnokában a jó öreg Bilbo koma vendéget meg minket az elmaradhatatlan vacsorával, majd pedig ünnepélyesen közli velünk, hogy egy kis meglepetése van a számunkra — csak előtte ugyan adjuk már oda neki azt a gyűrűt egy percre... Sajnos nem lehet: a Drágaság a miénk (SAY BILBO "NO"), mie erőszakoskodni próbál, de mivel mi hajthatatlanok vagyunk (SAY BILBO "NO" és megintcsak SAY BILBO "NO" — de a hármat akár egyben is be lehet írni: SAY BILBO "NO,NO,NO..."), végül leiggad, és elszégyelli magát. Ezt követően átkísérteti magát a szobájába, ahol kapunk tőle egy ragyogó mithril páncélt (ez má: Frodó mérete lesz), valamint egy rövid kardot. (Ha ellenben megingunk, és odaadjuk neki a Gyűrűt, a szerencsétlen tüstént az ujja rá húzza azt, és eltűnik vele szem elől. A játék pedig hamarosan véget ér...)



Időközben a Nagyteremben összeült a Tanács — egyedül miánk várnak, úgyhogy ne nagyon várakoztassuk meg őket. Rendkívül hasznos információkra teszünk itt szert, megtudjuk, hogy Kőszá valódi neve Aragorn, lovábbá hogy Trúla és Pippin éhesek, és kiadás ebédre vágyanak... Ennél valamivel érdekesebb, hogy híroket kapunk bizonyos Gollam novú őrlemberről, aki megszállított utánunk szimatolgat és a nyomunkban kullog; amonnyiben kujtorgásunk során időnként halványan csillogó szemeket pillantunk meg az árnyékban — azok bizony Gollam bátyó szemei lesznek. (Elkapni bezzeg nem lehet — olyankor mintha ott se lenne.) A Tanács döntése, hogy a Gyűrű haladéktalanul bele kell hajítani Mordorban a Végzet Szakadékába: az egyetlen helyre, ahol az megsemmisül, és nem jelent többé veszélyt a világá nézve. Csakhogy odáig el is kell jutni, s hogy ne menjének túlságosan simán a dolgok, további kísértésárakkal gyapadunk: csatlakozik hozzánk Boromir, Gimli, Legolas és Gandalf — ezáltal még tovább lassítva a játékot, s végeledményben teljesen töltősegesen. Ném: elégtételt jelent legalább, hogy a pőnt is talmálházza Elrond bátyánk egy kis rácsátnívatóval — három csomag lembast, azaz lündekenyeit elkapunk tőle, s azaz neki-vágunk az útnak. Mória kapuinál azonban nem várt nehézségeink adódnak: a kapun a jól ismert varázsigével ludunk bemenni (SAY DOOR "FRIEND"), csakhogy odabent tőksőtől van, és a könyvvvel ellentétben itt még Gandalf botja se világít... Világítási célra nyilván az első részben szereplő gyortyartatót kellene "áthozni" a második részbe egy kimentett állás révén, de

mivel a tesztelt verzióval ozt eddig nemigen sikerült véghezvinni, Mória bányáinak titka egyelőre — a szó legszorosabb értelmében — sőtéségben marad. Azért akinek működő verziója van, az nyugodtan próbálkozhat... (Gyaníthatóan ugyanez magyarázza azt is, hogy Aragorn ebben a részben miért nincs velünk.)

Tiszta szeneencse, hogy itt — megintcsak a könyvvvel ellentétben — egy másik út is vezet a Kődhégyseg túlsó oldalára: mégpedig egy veszedelmes ösvény a hófődte Caradhrasn át. Utközben találunk egy halomnyi tűzfát, később Pippint kis híján elnyeli valami csúnya gleccser — Boromir bácsi ő ő s karja azonban kihúzza a pácból. Nem sokkal odébb egy szörnyűséges hóviharba keveredünk, ahol a teldühödött elemek derekasan doigznak rajta, hogy lehetőleg minél rövidebb idő alatt keményre tagyjunk — Itt válik hasznunkra az imóntiekben zsákmanóli lőzltá (LIGHT FIRE WITH MATCH). A telcsapó lángnyelvek egyetlen lépésnyi időre szabaddá teszik az utat, úgyhogy ne nagyon késlekedjünk továbbállni innen (hacsak nem akarunk mindőrókre itt ragadni). A következő helyszínen tovább kellemes meglepetések érnek: a változatosság kedvééi ezúttal egy csinos kis hólavina zúdul le a hegyről, és sodorja magával valamennyi kísértőársunkat... Utunkat tehát vagy egyedül folytatjuk, vagy még jókor megőőzzük a katasztrófát azzal, hogy mindenkit egymás után keresztűkölünk a veszélyes úlszakaszon (SAY PIPPIN "E,E,SE,SE" stb.), s csak ha má: valamennyien biztonságban átjutottak, akkor indulunk utánuk — utolsóként — magunk is. Igaz, némelyik szereplő, mint például Boromir, állandóan öőljöven visszalordul, s aztán rendszeren bele is pusztul a dologba: ám ezen már segitlen nem tudunk, s így ezektől a forrótejű-ektől többnyire kénytelenek leszünk fájdalmas búcsút venni.

A túlóldalon található völgybe leereszkedve, az Ezüstér mentén hamarosan megérkezünk Lórien elvarázsolt eidejébe. Arany- és ezüstlevelű szent fák logadnak itt minket, és gyönyörű, apró kis virágok a tőben — nomet egy serognyl harcias lünde, akik a legcsékélyebb gyanús mozdulatá nyilvánoszok ezreit röplik a testünkbe... Egy szűksavú tickó, aki az átlagosnál valamelyes vendégszeretőbbnek látszik, mindenosetie hajlandónak mutatkozik keresztűkatalauzni minket az erdőn: ameddig ő velünk tart, addig teljes biztonságban érehetjük magunkat itt. Persze mindig akad olyan, akinok valami nem tetszik — ez alkalommal Gimli lesz az, aki megmakacsolja magát: némimű peipalvart követőn — hacsak meg nem akadályozzuk ebben — tejszéjével elégsáns telapírija a lündét. A vérengzést elkerülőd ulasítuk ki a törpöt a színről (SAY GIMLI "NW"). Csapatunk létszáma ugyan megint egy fővel csökkent, de azért tölelton lelkesedéssel haladunk tovább: kisértatva a Nimrodéi novú patak partján találjuk magunkat, ahol első ízben önkéntes idegonvezetőnk segítségére szorulunk (SAY ELF "HELP"). Pílanatokon belül kleszül egy kötél a patak partját közt, amelyen ügyesen átevíckélhetünk az átsens oldalra, Itt ismétellen lünde-tanácsadónk segítségét kell kérnünk, aki erre elvezot bennünkél Galadriel úrnő és hitvese, Celeborn lakosztálya elé; emellett bolhonghatunk még egy sort az erdőben, ahol egy tisztáson táncoló lündelányokon legeltethetjük a szemünket, vatamint zabálhatunk egy jót és ihatjuk a kiváló lündebort. Csakhogy mindezek a dolgok kivétel nélkül eldwartulnak a nagy-szeiű osomény jelentősége mellott, miszerint ezzel a játé: második része is véget ért: hajőra szállunk az Anduin partján, ahol Galadriel úrnő egy rahedli ócska szuvenírt a nyakunkba sóz, és má: töltődhet is a harmadik rész...

Azazhogy csak töltődne, ha lenne — a program elterjedéséért tölelős cracker atyák ugyan-

is valamiképpen elfelejtették mellékelni a folytatást. Amennyiben a szorzók következetesen végigvitték rajta az eddigiekben tapasztalt módszert — más szóval minden egyes rész a igénynek egy-egy Könyvtől dolgozza fel — úgy a teljes játék éppen hat részből kell hogy álljon: amiből eszerint még nem kevesebb, mint négy darab van hátra.

Értékelés gyanánt elmondható, hogy az itt leírtak túlnyomó része alternatív megoldást tűkölz, ami magyarázoldítva kb. annyit jelent, hogy a játék voltaképpen teljesítéséhez az összes megoldásnak csak viszonylag kis hányadára van szükség. Megtehetjük akár azt is, hogy szinte sehová sem térünk be, csupán egyenesen végigmasírozunk a tájon, miközben kizárólag a legszükségesebb cselekvésekre szorítkozunk. Eközben garantáltan elvesztjük utálásainkat, az igaz, ám mivel nekünk is elérjük a célt, ez nem olyan nagy veszteség — az viszont már annál inkább, hogy így maga a játék is érdekességét veszti. Kicsit egyhangúvá teszi a vándorlást a helyszínek primitív elrendezése, az, hogy totyton kelet felé kell továbbhaladni: igaz, hogy ezt az alaptéma — részben legalábbis — már előve meghatározza (hiszen a igényben is állandóan kelet vagy délkelet felé mennek a szereplők), de azért ezt egy kicsit változatosabban is meg lehetett volna oldani. A program nyelvezete egyszerű, a leírások tömörek és viszonylag kevés ritka kifejezést tartalmaznak, valamint a kiadandó parancsok is többnyire egyszerű alapigékből tevődnek össze, így az angol nyelvet csak kevésbé ismerők számára is élvezetes szórakozási nyúlhat: szótárazásra szinte egyáltalán nincs szükség. (Ami kevés hasonló játékról mondható el) Ja, és még valami: alapvetően kazeltára készült, így ne lépődjünk meg, ha a kimentett állásainkat is csak kazettára tudjuk fölvenni (akárcsak a HOBBIT esetében); rosszabb, hogy visszatölteni pedig egyáltalán nem képes őket... Legalábbis a meglévő törés nem. (Ehhez képest már csak hab a tortán az elhalálozásunkkor is megjelenő "Press play on tape" felírat.)



Végezetül nem szabad ethallgatni, hogy a játék számos hibát tartalmaz (különösen egyes igék kiértékelése terén), ám ez megbocsátható, hiszen aboól az időből származik, amikor még az ötlet és az eredetiség számított inkább, és nem annyira a kicsiszolt prollizmus meg a lemezoldalak száma. Az viszont má: tényleg bosszantó, hogy a program mennyire lassú (minden egyes lépésre hosszú másodpercekig kell várni, holott még csak nem is töltőgel közben), de még ezzel együtt is kellemes pillanatokkal szei ez (szerzett?) a műlaj kedvelőinek Tolkien papa csodálatos világának megélevenítésével. És aki elegendően sok fantáziával rendelkezik, azt gyakorta nem is technikai tőkély, hanem éppen ellenkezőleg: a hiányok és a töredékesség képes a leginkább lázba hozni — nincs szüksége látványos külsőségekre.

Persze lehet, hogy kicsit elfogult vagyok a játékkal és a könyvvvel való régi ismeretségem miatt — végülis mindonki ítélje meg maga!

Olessák Róbert



# A Gálya



Tizenhét esztendeje létezik a számítógép-programok közt egy olyan kategória, mely már születése pillanatában is különösebb és egyesek számára izgalmasabb, míg mások számára érthetlenebb volt az összes többinél: a szöveges kalandjáték. Jóllehet időközben ez a játéktípus is véglegment a technikai tökéletesedés — minden újdonságnak elkerülhetetlenül osztályrészéül jutó — folyamatán (avagy más szavakkal élve: elvesztette az ártatlanságát), valamint egyedfejlődése során számtalan rokon kapcsolat létesített egyéb játékkategóriákkal, a legszebb remekművekkel és a legellájtottabb szörnyiszülöttökkel hozva ezzel létre, a hagyományos irányvonal mégis mindvégig megőrizte a függetlenségét — alapvető jellegét tekintve legalábbis nem sokat változott. Köszönhető ez annak, hogy *Crowther* és *Woods* óta lényegében senki nem láltál ki semmi igazán újat (bármennyire is szerették volna hinni), legfeljebb a programozás technikáját csiszolták egyre tökéletesebbre, és a programok váltak egyre hatalmasabbá és bonyolultabbá, szebbé és szebb grafikákkal és egyéb mesterséges kinövésekkel föl-ékesítve a növekvő elvárásoknak megfelelően. De hát ez a világ minden dologgal így van, és ha erről az oldaláról nézzük, a **GÁLYA** is csak egy a sok közül, amelyek beállt ebbe a hosszú sorba, és több-kevesebb sikerrel megkísérlti fölülmúlni a korábbiakat: még akkor is, ha — lévén C64-es fejlesztés — gyakorlatilag már eleve kudarcra van ítélve. (Az üzleti oldalról tekintve legalábbis a dolgot...) Létezik azonban a kalandjáték-rajongóknak egy maroknyi csoportja, akiknek a számára még mindig nagyobb élményt jelent egy intelligens szövegértelmező, mint egy tehetetlenül túlbonyolított, vagy éppenséggel bosszantóan primitívvé redukált menüszerkezet, illetőleg nagyobb örömet okoz egy szellemesen fölépített szituáció, mint egy gyönyörű grafika vagy egy látványos mozgás. Ez a játék épp az ilyen fanatikussoknak készült külső formáját tekintve

is tetszetőse sikeredett, az igaz, de ha ezt a burkol lehánjuk róla — sok más alkotással ellentétben —, a belsejében is gyémántokra lelünk; azaz kikapcsolt grafikával is tökéletesen élvezhető marad a játék. Emellett tanúskodik az a tény, hogy — a levelok visszajelzéseiből ítélve — a játékosok többsége is hasonlóképpen vélekedik; igaz, teljes létszámukat tekintve nincsenek valami sokan. Jelentőségében nem mérhető ugyan az adventure-történelem olyan klasszikusaihoz, mint a *Bard's Tale 3.* vagy a *Times of Lore* (ezeknél látvány és tartalom olyannyira egybeorrolt, hogy tehetetlen azokat elválasztani egymástól), de a hagyományos szöveges stílus kedvelőinek igényes szórakozást nyújt. (A *Magnetic Scrolls*-féle játékokkal tehát igenis fölveszi a versenyt.)

Mivel a program nagyjából a másteledik születésnapját éli, ezt az előbbi tizenhettel párosítva kétszeresen is kerek évfordulót ünnepelünk; elkerülhetetlennek látszik tehát, hogy egy teljes leírás meg ne jelenjék róla...

Az áltörténelmi eszmefuttatásért és az el-  
tűzött öntömjénezésért ezennel minden-  
kítői ünnepélyesen elnézését kérek! —  
Ugyanakkor no tepődjön meg senki, ami-  
ért ez az egyszer már félig-meddig lekö-  
zött bevezető újból előbukkant kísérteti-  
valahonnan a semmiből; de mivel szomo-  
rúan táltam, hogy a CoV Evkönyv '95-ben  
megjelent **GÁLYA**-leírásomban, különös  
tekintettel annak első oldalaira, néminemű  
etikai tisztogatást végeztek bizonyos el-  
veteműli bácsik: egész mondatokat kihagy-  
tak belőle, és a meglévőket is átírták, meg-  
csonkították, széttördelték és összekuszál-  
ták — és mindezt azért, hogy nyavalyás  
egy-két oldallal rövidebb legyen; emlatl let-  
tek olyan suták és bénák bizonyos mon-  
datok —, úgy döntöttem, legalább ezt a  
(most már értelmes magyar szöveggé  
visszakódolt) bevezetőt kimenekítem a  
romhalmazból. Nemcsak azért, mert egy  
egész délutánt töltöttem vele, amíg meg-

logalmaztam ezt a két kis bekezdést, ha-  
nem azért is, mert ezek továbbra is aktuá-  
lisak maradnak: alább következik ugyanis  
a játék hiányzó részének leírása, amivel a  
megoldás végre teljessé válik — más szó-  
val mindaz, ami az utolsó, kék kristály  
megkaparintásához szükséges. (Félreér-  
tések elkerülése végett: ez a rész kivéte-  
lesen nem maradt ki a leírásból — ugyan-  
is eredetileg sem volt benne.)

De nem szaporítottam tovább a szót, mert a  
cenzorok még megintl akcióbba lépnek, ami  
nem lenne egy pozitív dolog — elhelyott  
inkább tudjunk el újra a megoldás zeg-  
zugos ösvényein! Amennyiben pedig ezen  
ösvények véletlenül épp a leírásnak arra a  
ponljára vezetnének, ahová — elméletileg  
— ennek a mostani lejezetnek kellene be-  
csatlakoznia (azaz egy eláult konyhásnéni  
mellett állunk egy fokhagymával a kezünk-  
ben), az kiváló kiindulási alapot biztosít a  
folytatás számára: tudniillik ismételtlen a  
lővárosban akad egy kis dolgunk. (Eppen-  
séggel vezethettek volna máshová is, hi-  
szen a játékban tetszés szerint lehet csa-  
pongani, egy ilyen "lépésről lépésre" recept  
csak mankó gyanánt vagy útmutatásul  
szolgál.) Legelőször is egy áóra lesz szük-  
ség, amit azonban már korábban megvá-  
sároltunk, így nem kell vesződnünk vele  
most. Ha már ügyis erre járunk, vehetnénk  
viszont egy zacskó szárított vízbőlhat —  
ami szintén a vegyesboltban kapható —,  
azután a városka temetője felé hűz ben-  
nünket kicsike szívünk. A temető igen le-  
pusztult állapotban van, és az errefelé ve-  
zető utakat is fölverte már a gyom: ami  
annak köszönhető, hogy a városlakók jó  
ideje nem mernek kijárni ide meglátogatni  
elhantolt szeretteiket. Aminek természet-  
esen szintén oka van: szeretteik földi ma-  
radványai ugyanis — a hely szelleméhez  
egyéltalan nem illő módon — pajkos kis-  
gyermekként szaladgálnak és viháncolnak  
a sírkövek közt. Hogy ennek mi az oka,  
azt már nem tudjuk megállapítani (talán  
csak az, hogy ne legyen túl egyhangú a  
játék); az viszont tény, hogy egyikük mind-  
járt véletlenül nekünkrohan, és belataszil  
bennünket egy nyitott sírgödörbe, a többi-  
ek pedig — szintén merő véletlenségből —  
sebesen a lejárunk káparják a földet —  
aminek eredményeként legközelebb már  
egygyel többen fognak itt randalírozni...  
Mindezt elkerülhetjük, ha még idejekorán  
barátaink fölbe suttogjuk egyik kedvec-  
kilejzésüket (MONDD "HVÜÖR"), amilől  
olyannyira megsértődnek ezek az infantilis  
zombik, hogy duzzogva elvonulnak, s  
így nem zavarunk bennünket a továbbli  
hullagyalzásban (ASS). A kutatás nem  
várt eredménnyel zárul: legnagyobb saj-  
nálatunkra ugyan senkit sem sikerül exhu-  
málnunk, ellenben tájadalomdíjul találunk  
egy egyszerű kis horgot (VF HÖRGÖT). A  
várost a domboldaltól dényugatra fekvő  
kukoricáson keresztül célszerű elhagyni,  
mivel így összekötjük a kellemeset a hasz-  
nossal, azazhogy útközben törhetünk ma-  
gunknak egy cső kukoricát (VF KUKORI-  
CÁT), amiro hamarosan szükségünk lesz  
majd. Hogy mennyire hamar, az attól lügg,  
nem mulasztottunk-e el megtenni néhány  
érdekesnek tűnő dolgot a játék folyamán;  
egyfelől megadni a "kegyelemhűzást" sze-  
gény, balsorsú, karóba húzott lejebarátunk-  
nak az aranybánya mélyén (HÜZD KI KA-  
RÓT), másfelől meglátogatni *Kunigundát*,  
aki a szülőtalunk örömlányaként luncionál,  
és akinek szép, hosszú, ám jobb sorsra  
érdemes haja egész a földet söpri. Ked-  
veskedjünk neki valami apró ajándékkal  
(ADD KARÓT KUNIGUNDANAK), aminek  
olyképpen megőrül, hogy nemcsak zokon,

de egyáltalában még csak észre sem veszi, amikor egy kicsit megrikítjük a hajzatát (TÉPD HAJSZALAT). Ezáltal birtokunkba került egy karó, egy horog és egy hajszál, avagy másképpen mondva egy hajszál, egy horog és egy karó — de mit tehet ezekkel kezdeni? (KÉSZITS HORGASZBOTOT) Csodás kezdeményünket akárhol kipróbálhatjuk, amerre víz van, csupán csak a tengerpartot kerülnük el — tehát legyen ez mondjuk a tópart (HORGASSZ). Legnagyobb örömünkre nem logtunk semmit — ami nem is túlságosan meglepő, tekintve, hogy elfeledtük a csalit is alkalmazásba venni (TEGYÉL KUKORICÁT HOROGRA). Csakhogy ez még mind nem elég: egy SZÓRD VÍZIBOLHAT VÍZBE is szükségeltetik az elsőpró sikerhez (HORGASSZ); a procedúra végén egy méreles guppi vergődik a horgon... Ne dobjuk vissza a zsákmányt, vagy legalábbis még ne: valamelyik tengerparton ugyanis még jó lesz majd további csalinak (HORGASSZ). Második áldozatunk már egy valamivel figyelemreméltóbb teremlős lesz, a láplálkozási tánc egyik hinárba gabalyodott csúcsragadozója (V SELLO), aki most ráharapott a halacszkánkra, és így horogra került szegény. Megpróbálhatunk szóba elegyedni vele (BESZÉLJ VELE), mire nagy nehezen elárul nekünk egy rejtélyes varázsigét ("Gworin"-nak írják, s hogy mire való, azt nemsokára megtudjuk), aztán egy ingerült uszonycsapással visszacsobban a vízbe, és végérvényesen eltűnik a szemünk elől.

Következő utunk a rabszolgapiacra vezet, ahol újabb hólgytársaságra teszünk szert: egy leprás goblin és egy rokkantnyugdíjas ogre bizalomgerjesztő társaságában egy *Mona Lisa*ra nevezetű albinó rabszolgalány várakozik itt, bágyatag mosollyal beléptetőve elkerülhetetlen sorsába (VEDD MEG A LANYT). A kereskedő keréken 163 tmorghot követel érte tőlünk, alkudni pedig nem lehet — a leprási, igaz, egy huszasért is odaadná, de az meg nekünk nem kell... Ha tehát nincs nálunk ennyi készpénz, akkor kénytelenek leszünk előbb különféle értéktárgyainkat pénzzé tenni, olyanokat, amire már nincs szükségünk: a lantot, a pipát, a kardot, valamint egyéb ingóságainkat. Szükség esetén akár még a ruhadarabjainkat is elköltyavetélhetjük, de ha nem akarunk egyiktől se megválni, akkor sincs semmi vész: a bányában egy aranyrögre, a mocsári kupolaépületben (némi askálódás után) egy szép darab rubinkőre bukkanunk — vagy ha már minden köfél szakad, még mindig eladhatjuk az egyik kristályunkat (200 tmorghot kapunk érte), hisz nekünk ugyis csak öt darabra lesz szükségünk a készleiből, és éppen most készülünk magunkhoz venni a hatodik példányt... A lehetőségek tehát rendkívül változatosak: ki-ki úgy jut pénzhez, ahogyan csak akar, a lényeg csupán az, hogy meglegyen a kívánt összeg — ennyi pénzből még *Raemont* is ki lehetne váltani, ha nem volna máris szabad.

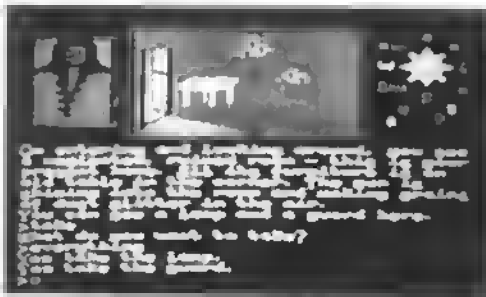
Délnyugatra Innen a kikötőben egy hajót ringatnak a tenger hullámai, ami korábban gazdátlanul látszott, ám azóta mégis elfoglalta őt a visszatérő tulaj: *Sam Sung* nevű barátunkat találjuk itt (BESZÉLJ SAMMEL), aki ezennel meghív bennünket egy kis tengeri sétahajózásra. Természetesen nem utasítjuk vissza (MONDD NEKI "IGEN"), de csak ha már innékdét livérrel a fedélzeten állunk, merlí hogy a következő epizód újfenti csapatmunkát igényel majd. Az országunktól délre elterülő kisebb

*Langerhans*-szigetek egyik példányán örünk partot, a sziget belsejét sűrű bozót borítja. Valahol a bozót mélyén egy kunyhóban egy teleport-démonra lelünk, de ahhoz előbb még meg kell találnunk a rezkulcsot is, ami a viskó ajtaját nyitja. Sok sikert a kereséshez (a "KÉRESD" parancs ismeretében nem lesz túlságosan nehéz), mi most inkább nyugat felé vesszük utunkat — ahol a bokrok közül egy szilárd kőfal magaslik előnk, és zárja el a további utat. Túristalátványosság gyanánt egy hatalmas, faragott kőarc díszíti a falat (V ARCOT). Mondjunk neki valami szépet (MONDD "GWORIN"), mire a kőarc elmosolyodik, ránkacsint, aztán rést nyit nekünk a kőfalon, amelyen keresztül a sziget elkerített, belső területére jutunk. Ez egy roppant különös vidék: örökös jég és hó ledi a földet egészen a kőfal határáig. Nem is hiányzik ahhoz sok, hogy záros határidőn belül keményre lagyjunk; ámde szerencsére idejekorán megérkezik a felmentő sereg: egy pulajkás szalir rohan felénk rikoltozva, a patái nyomán porzik a hó... A különös szerzet hatádeklalanul felnyársalna bennünket idétlen kecskeszarvaival — hacsak mi nem foganatosítunk ellene bizonyos óvintézkedéseket (GYURJ HOGOLYÓT ÉS DOBD VELE SZATÍRT). Épp a szeme közé találunk: a rokonszenves úriember ájultan terül el a keményre gyúrt "ajándékától". Az öltözéke nekünk éppen megfelel (VF PUFAJKAT ÉS HORDD AZT), s így nem kell dideregnünk. Immár a lagyban — mehetünk tovább az innen délnyugatra található jégbarlang felé. A jégbarlang mélyén újabb megrendítő találkozásban tesz részünk: egy csimpánz vállán egy papagáj üldögél itt (V PAPA-GAJT) — a madár feje búbját pedig egy gyönyörű kék kristály ékíti! Óvatosan puhatólózni kezdünk a témával kapcsolatban (BESZÉLJ MAJOMMAL), mire megtudjuk, hogy a sziget kormányzójával és kedves nejevel van dolgunk személyesen — valaha legalábbis ezt a tisztséget töltötték be itt, egészen addig, amíg valami rosszulmúlú mágus állitáta nem varázsolta őket... (Véletlenül éppen a sziget "lefagyasztása" is az ő lelkén szárad.) A zavaros elbeszélésből aztán kiderül, hogy a kislányukat is elrabolta tőlük az ördögös bácsi; de ha a leány visszatérne ide, akkor egészen biztosan megtörne a varázs, és ők ketten újra szabadok lennének. Mi már szóhoz se jutunk a párbeszédben, ugyanis ebben a percben mosolyogva előlép a hátunk mögül *Mona Lisa*ra, az albinó rabszolgalány... "Kislányom!" — kiált fel a csimpánz meghatottan, azonban várakozásaival ellentétben valami egészen másféle dolog történik: hitvesével egyetemben mindketten lisztukakcá változnak, a leány ugyanakkor díszpinttyé; majd — alapvetően magevő természetének littyel hányva — jóízűen felcsipegeti balsorsú szüleit a földről; végül csőrébe kapja a gazdátlan kristályt, és nagy pimaszul elrepül vele a kijárat felé...



Akár csak a gölemnél, ill. is célravezetőbb, ha nem szaladunk utána, hanem a tengerparton megvárjuk őt Tongrakkal (LÖDD DÍSZPINTYET NYÍLLAL). A nyilvessző megsebzí a szárnyát, mire a madár kiejti csőréből az ékkövet — amelyet mi (VF KRAISTALYT) röptében elkapunk -, azután szárnyal tovább a tenger felé: s ezzel végre letudtuk ezt is...

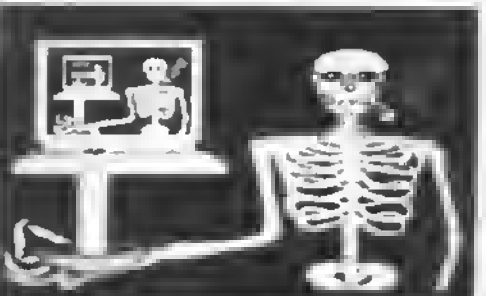
Utóirat gyanánt még hadd essék pár szó a lényképekről. A következő lotó — merem feltételezni — tanúskodik róla, hogy a programból holmi angol nyelvű verzió is készült: ennél többet beszélni róla fölösleges, mivel hogy mindenben megegyezik a magyar nyelvű változattal, azonkívül alighanem mindörökké fiókban marad. (Bár már van rá érdeklődő, csak hát ugye a medve bőre...)



Érdekesebb ugyanakkor, hogy javában készülget a folytatás, ami *HORSEKILLER* (azaz "Lógyilkos") címmel várható, és a következő két kép erről készült.



Ez a "javában" alatti persze azt kell érteni, hogy egyelőre egy nyamvadt kis intró van belőle készen, sőt, most már az is kétségessé vált, hogy elkészül-e egyáltalán valaha is — de minthogy könnyen meglehet, ez az utolsó alkalom, amikor még szólni lehet llyesmiről, nem maradhat híradás nélkül az amúgy is kisemmelzett olvasótábor...



Ja, és még valami: annak ellenére, hogy a hirdetés a CoV-ból egyszer csak eltűnt, a *GÁLYA* természetesen továbbra is megrendelhető az újság címen, postal utánvéttel, ugyanúgy, mint eddig — van még belőle pár száz darab, úgyhogy jut mindenkinek... Búcsúzóul pedig annyit, hogy: Xrúmpfl

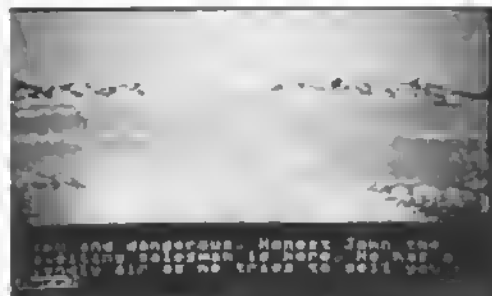
Olessak Róbert

# THE PAWN



Amikor az — akkor még — ismeretlen Reinbird 1986-ban kladta egy **Magnetic Scrolls** nevű amatőr társulás **THE PAWN** című alkotását — játék és torgalmazó egycsapásra világhírvé váltak. Mindentéle "Év Játéka"-típusú díjakat söpörtek be vele, a programot a "szöveges kalandjátékok koronázatlan királyának" kiáltotta ki a sajtó (kis hazánkban is — lásd *Commodore Ujság*, *Mikro Magazin* korábbi számai), és úgy általában véve mindenki dicsőítményeket zengett róla. Jóllehet, inkább csak előfutára volt a későbbi legendás **Magnetic Scrolls**-áradatnak (**GUILD OF THIEVES**, **JINXTER**, **CORRUPTION**, **FISH!** — valamint az általam mindmáig ismeretlen **MYTH**), de azért mégiscsak ez volt az első, és az embernek mindig az elsőről vannak a legköltősebb emlékei. Még akkor is, ha mindössze 75 pontot sikerült benne összekaparnia az elérhető 350-ből... Amiből már sejthető, hogy amit az atáblákban elterülni láttok, az nem megoldás lesz, hanem csak egy rövidke tippalmaz, alféle lútó pillantást vetünk benne a játékra — de azért fogyassza mindenki jó étvágygall

megjelenítésére (tárgyak többszörös egymásba agyazódása, sokoldalú társalgási lehetőség a királyság lakóival stb.), am ezeket itt fölősi- ges volna részletesebben bemutatni, hiszen akit érdekel a dolog, az előbb-utóbb úgyis magától fölfedezi őket (vagy jobb esetben ezen már rég túl van), és a játék legnagyobb öröme éppen ez az önálló fölfedezés adja — meg aztán ez különben is csak egy tippalmaz. (Erdeklődők azért fölappzhatják a CoV 14-beli **FISH!**-leírást; néhány érdekesnek tűnő dolog abban is szerepel.) A grafika minőségét pedig szavak nélkül is kellőképpen dicsérik a mellékelt fotók.



A játékban betöltött szerepünket sokatmondóan jellemzi a cím: a sakkjátékban a gyalogot (vagy tapintatosabban: a parasztot) hívják angolul "pawn"-nak — de jelenti azt is, hogy "eszköz, játékszere valakinek". Esetleg áttelesen utalhat arra is, hogy ez volt a legelső **Magnetic Scrolls**-játék... (Ahogy a sakkbán is többnyire gyaloggal nyitnak — de azért ez inkább csak belemagyarázás.)

A történet valahol ott kezdődik, hogy egy szép, napsütéses augusztusi reggelen madárdallal ébredünk valami árokszálon, és — győző másnaposságunkat legyűrve — megpróbálunk visszaemlékezni rá, vajon mi mindent csináltunk az elmúlt éjszaka folyamán. Emléktöredékeink mozaikjaiból azután összeáll a kép: hazatérte tartottunk éppen, megejtőn az e hely bevásárlást a sarki szupermarketben, amikor egyszer csak egy fehér kabátos idegenre letünk figyelmesek az utcán, aki ráadásul egyenesen miltolánk tartott. Szemüveges volt a lókó, bozontos szakállal az állán; aztán amint a közeliükbe ért, valami fojtott, vihogó nevetést hallattott — mi pedig éles útést éreztünk a fejünkön, és a következő emlék már az, hogy itt ülünk a lüben és a madarakat hallgatjuk. Dehát hova is kerültünk? Ráadásul mellőssó végtagjainkat valami különös, ezüst kezűlő borítja, amelyet levénni se nagyon tudunk...

Ami előtt még bármilyen komolyabb cselekvésbe bonyolódnánk, azért nem árt tisztába jönnünk még valamivel — a program egy rendkívül huncut tulajdonságáról lesz szó. Arról tudnillik, hogy mi történik ama sokak által szidott 100. parancs után... Tapasztalatlanab- bak kedvéért: a képernyő jobb felső sarkában látnunk két darab számot; ezek közül az egyik az eddigiekben elért eredményünket mutatja, a másik pedig a kladott parancsaink számát (ami természetesen minden megtett lépésünk hatására eggyel nő). Nos, amennyiben ez utób- bl véletlenül elérné a százat, úgy igen érdekes meglepetésben lesz részünk; a program egy- szerre csak fogja magát, és bizonyos szava- kat kezd el kérdegetni az eredeti, gyári verzi- óhoz mellékelt, "*Kerovnia meséje*" című kis novella szövegéből. A miénkhez hasonló, kopipartis óghajlat alatt született felhasználó egészségét (amennyiben lehetetlen az eredeti- hez hozzájutnia) az ilyesmi egészen komo- lyan megsínyli — mindenféle huncut trükkökkel eszel ki hát a védelmi rendszer kicselezésé- re. Esetünkben ez a következőképpen történik. Mihelyt betöltődött a játék, és mi még nem csináltunk benne semmit (üres input se le- gyen!), ténykedésünket kezdjük azzal, hogy feüljük az 'F1' billentyűt, ami- ro szépen kigör- dül a képernyőről az aktuális kép. Ezután négy- szer egymás után adjunk ki egy-egy WAIT parancsot (mindig új sorba, elírás és üres in- put nélkül, parancs a balranyillal ismételtető). Ha ez megvolt, írjunk be egy 7 db. WAIT-ből álló mondatot (vesszőkkel elválasztva, szökö- zök nélkül), azután ozi a balranyillal addig is- mételgessük, míg el nem érjük a 100. lépést. Ha mindent jól csináltunk, ilyenkor mindig pon- tosan a 30. oldal 14. sorának 13. szavát fogja bekérni a program — ami- ro a válasz egészen véletlenül: "*Kerovnia*". Ezután többé már nem akadékoskodik, nyugódtan játszhatunk vele, a kimentett állásokat is vissza lehet tölteni, meg minden — az egyetlen kellemetlenség, hogy a játék betöltése és olindítása után minden eset- ben el kell játszunk ezt a kis ceremóniát (Már parancsokat is bo lehet írni persze, ilyen- kor más szavakat fog kérni, de ugyanarra a parancssorozatra mindig ugyanaz a szó kö- vetkezik. Csak éppen ez az egyetlen olyan szó, amelyet eddig vakszerencsével sikerült elta- lálni.)



Thank you — and now back to the plot... Van még egy érdekes dolog a játékban, amiről ezidáig nem esett szó, és ami szintén a **Magnetic Scrolls**-játékok általános jellemző- je: a játék különféle szereplőit a legkülönbö- zőbb témákról ki tudjuk taggatni "ASK SOMEBODY ABOUT SOMETHING" típusú utasításainkkal. Ezek a "legkülönbözőbb té- mák" alatt többnyire egymás személyét szo- kás érteni (úgy mint ASK GURU ABOUT PRINCESS stb.), de időnként tárgyakról és helyszínekről is szolgálhatnak érdekes leíllágo- sítással az emberek. (Csak érdekességké- pen: a **GÁLYA**-ban is történetek ilyen irányú próbálkozások, de miután a program kétség- beejő gyorsasággal bekebelezett minden ren- delkezésre álló kapacitást, el kellett vetnem, hogy következetesen végigvigyem rajta ezt a módszert. Helyenként azért megmaradt ben- ne egy-két ilyen, úgy mint KERDEZD MAGUST CHEMOTOXRÓL stb.) Ezen a módon aztán apránként megismerjük az ország életét, mi- közből szórakoztató leírásokat kapunk a li- gurák jelleméről. Ez nagyban hozzájárul a



Mint ahogy az a **Magnetic Scrolls**-hívek körében már-már közhelynek számít, a játék parancsértelmezője páratlanul briliáns egy darab: azon tümenőleg, hogy összevett egy hiányos mondatokat is elfogad, valamint mel- lékneveket, határozókat és névmásokat is használ (sőt, még a tőnevek nemét is megkü- lönbözteti; egymástól lüggötenül közeli az "it", "him", "her" és "them"-személyes névmásokat), olyan elvont nyelvi lordulatokat is megért és kiértékel, mint például az angol nyelvben hasz- nálatos kétféle birtokos eset (appsztrófós és of-"os szerkezet). Példának okáért egy "EXAMINE GUARD'S KEY"-ro a válasz: "*But the guard doesn't have a key*". Ezekben a prog- ramokon kívül ezt eddig még semmilyen más játékban nem tapasztaltam. Számtalan apró fogást alkalmaztak még a készítők a program világának minél elevenebb és valószínűbb



program varázshöz, ahhoz, hogy már-már fénylőg úgy érezzük, meglevened ez a mesebeli világ. A legszörmösebb választokat általában Kronos adja, a mágus, aki — született rebellis lévén — rendszeren mindentől a többiekével ellentétes véleményét alakította ki magának. (Már csak emiatt is megérdemli, hogy helyenként külön is ismeressük az álláspontját.) Melleleg úgy lünek, csekélységünk mellett ő lesz a játék egyik központi figurája — a program készítői nyilván erősen rokonszenveztek a teoretikusnyukkal, ha egyszer ennyit logikoztak vele. És akkor most lássuk, mit sikerült eddig kideríteni az egyes szereplőkről.

**Erik királyról** megtudjuk, hogy felvilágosult, bölcs és igazságos uralkodó, aki a parasztokat és a nemesembereket egyenlőként kezeli, és ráadásul *Kerovnia* valaha élt legjobb uralkodója; az elmúlt évben 50%-os árkedvezményt adott *John*-nak a telvasárlásokat illetően. *Kronos* szerint ugyanakkor egy szemellenzős bugris, akit az érzelmei és a hagyományok teljesen vakká tesznek.



A kalandort (nem mirolunk van szó...) többnyire egyenes és bátor embernek tartják, aki a királyi várban él, ahol gyaníthatóan bajvivással és lovagi tornákkal utí agyon az időt (meg mindenki mást, aki nem élt vele egyet). *Honest John* látta őt nemrégiben teljesen ide-oda nyargalászni a pusztában, de azt nemigen tudta kitalálni róla, vajon miből törheti a fejét. (Mindenesetre nagyon elszántnak látszott.) A többiek ezt azzal magyarázzák, hogy elindult a (később említendő) királykisasszony kiszabadítására, akibe egyébként forron (bár korábban reménytelenül) szerelmes — mint ahogyan azt tőle magától is megtudhatjuk később. *Kronos* véleménye róla sem valami rózsás: "Hatalmas hősnek képzeli magát, ám nem tudja még, mitéle terveim vannak vele."

A ló (aki *Kronos*-szal ellentétben nem varázsló, hanem csak egy varázs ló) egy roppant különös szerzet: mindenkit "punk"-nak szólít, azonkívül poncsót és mexikói kalapot visel, szivarozik, és az őt vagy a cimboráját molestartól barátságatlan egyedeket egy *Magnum*-mal teszi ártalmatlanná... Mindamellett — eredetileg — a kalandor hátsául szolgál. *John* véleménye a lóról: "Az a szörnyeteg egy fikarcnyit sem ér az én *Stumpy* számaramhoz képest." *Kronos* szerint le kellene lőni azt az idétlen állatot.

**Kronos** (a Gonosz), akit nyugodtan nevezhetnénk akár *Szanárnak*, *Hókuszpóknak* vagy *Or. Faustusnak* is, a többiek beszédéből ítélve meglehetősen közutálatnak örvendő szerető az országban — talán az egyetlen *Honest John* kivételével, aki egy érlelmes pasasnak tartja őt, aki legalábbis még sosem tett neki rosszat. Egyébként az tartják róla, hogy igen gonosz ember (alighanem az ördöggel cimborál), akit sürgel az idő, mivel a mások életére van szükségéhez ahhoz, hogy kimentse lelki a kárhozát szakadékból. Valószínűleg emiatt történt az is, hogy elrabolta a királylányt, akit azóta a Jégörömböcs bezárván őriz. (De sebj, a kalandor már elindult, hogy kiszabadítsa őt.) *John* szerint ugyanakkor ez az egész csak merő pletyka.

**Honest John** (azaz "Becsületes Janos"), a kereskedő, aki számarolagató kordéjával és népes családjával *Kerovnia* pusztáit járja, vesz és elad különböző holmikat. Senki nincs különösebben jó vagy rossz véleményrel róla. (Átlapvetően békés természetű ember, de ha

lelapirikazzuk őt, akkor azórt előkerül a kés a csizmaszárból.)



A királylány a varázsló szerint egy rendkívül elragadó ifjú hölgy (egyébként pedig a király leánya volna), akinek adottságai éppen megfelelővé teszik őt arra a feladatra, amelyet neki szán. (Hogy ez mit is jelent közelebbről, arról nem nyilatkozik.) A közvélemény ellenében, a kedves papával neme a hősszerelemmel az élen, sokkal szívesebben tudná őt a palota falai közt.

A guru egy borolvaill lejtő ember narancsszínű öltözékben, aki a hegyek közt elvonultan tengeti az életét, miközben az élét és halálát nagy kérdéseinek meditatál. Ő az, aki a legtöbb kérdésben kompetens, ugyanakkor a megkérdészek közül egyedül *John* tud róla valamit — szerinte meg egy "társadalmi rémálom" (Később a királylány is megjegyzi, hogy apjával szerelte volna megtétni királyi lőtanácsosnak, de a guru szerényen visszautasította a protekciót, mondván: neki nincs szükségévilági javakra.)

A hőemberről egyedül a guru nyilatkozik, és ő is csak annyit, hogy teljes szívéből szánja a szegény nyomorultat.

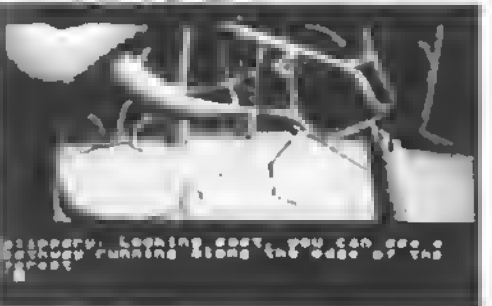
A palota (ami nem élőlény, hanem a királyi vár) még *It. Jendah* királynő uralkodása idején épült, és nem igazán felel meg a jelenlegi király elvárásainak — *Erik* jobb híján azonban mégis benne lakik. A paci szavai: "Az egyetlen hely, amit a palotából ismerek, az az istálló."

Erdemes még próbálkoznunk, és minden eszünkbe jutó témáról kikérdeznunk az utunkba eső individuumokat, tudniillik rengeteg érdekes dolgot fogunk még hallani tőlük erről a *Kerovnia* nevezetű helyről — de nekünk most mégiscsak jobb lesz, ha talpunkra ültaput kötünk, és nekivágunk a kalandoknak, mivel a bevezetővel végleg betelünk az újság...

Kezdetben tehát egy kavicsos ösvényen alunk, nyugatra erdő, keletre puszt. Óéi felé egy látványos, vörös színű demarkációs vonalba ütközünk, ami a program szerint "a kaland déli határa", és semmi esetre sem hajlandó atengedni bennünket a illott zónán, ameddig bármilyen tárgyat is magunkkal hurocolunk. Minthogy a csuklónkon virító ezüst karpapercünk teljességgel elárvolthatatlannak bizonyul, kár volna eltétele meddő próbálkozásokra locsérolni a drága időt — irány tehát a keleti irány. A pusztában vár minket *Kronos*, aki közelgőnkre nyájasan kilejt, hogy régóta keres már egy hozzánk hasonló gyanútlan balfácánt, akire nyugodtan rábízhat egy aprócska feladatot: arról volna szó mindössze, hogy egy baráti képeslapot kellene elvinnünk a királynak. Mi sem természetesebb, mint hogy elfogadjuk a megbízást (TAKE NOTE), azonban cserébe mi is kérdőzösködünk egy csöppet (ASK KRONOS ABOUT WRISTBAND). Újszerű cimboránk erre háromnegyed képpányóly szövegben elmagyarázza, hogy ő az egyetlen, aki képes ellárvolítani rólunk ezt a kényelmetlen ruházati kiegészítőt; csakhogy mivel nem ajánlja ingyen a szolgáltatásait, újabb szívesseget kell neki lennünk előbb. Arra kér, amennyiben megpillantánk valamit a fickót, aki "fáb nélkül ül meg a lovat", ugyan tegyük már el láb alót a szerencsétlen; aztán a hullát — biztos, ami biztos alapon — mindjárt el is cipelhethetünk neki a legészakibb hegyen található otthonába. Egy ilyen csekélységet igazán nem tagadhatunk

meg tőle (TAKE CHEST), különösen ha a szabadságunkat reméljük a dologért cserébe.

Nem véletlen, hogy épp a pusztában ültől rajunk ez a vén garabonciás, ugyanis kicsit keletebbre innen már a királyi palotát találjuk. A kertben egy szőnyeg alatt (PULL MAT) egy fakulcsra bukkanunk (TAKE WOOOEN KEY), valamint szakajunk egy rózsát a virágzó bokrokról (TAKE ROSE). Szökőkút is akad ill (LOOK IN FOUNTAIN), ami egy *Honest John* nevére kiállított vatiót rejteget (TAKE CHIT); ezzel egy ízben vásároihatlunk majd nála valamit az olcsóbb cuccok közül. A kapuőrök gyanakodva méregetnek minket, amint átnyújtjuk nekik a varázsló üzenetét (GIVE NOTE TO GUARDS), de azért bevezetnek bennünket a palotába, ahol őfelsége, a király székel. Roppant sajnálatos módon az uralkodó ennél jóval csekélyebb mértékű toleranciáról tesz tanúbizonyságot: mihelyt elolvasta az írományt, célklavörös lesz a feje, aztán darabokra tépi a papírt, és tajtékozva kiutasít bennünket a várból. A két darab jóra való strázsza nem habozik teljesíteni a parancsát, aminek következményeképpen hamarosan azon kapjuk magunkat, hogy szárnyaink nőttek: repülünk a falakon át kifele. (Mit írhatott neki ez a nyavalyás mágus...) A több méter magas várfalat egyébként sűrű futónövények borítják, a palotakert délnyugati sarkában pedig egy lakajos kis lécszer áll. Ennek ajtaja, igaz, zárva van, de a kulcsát valami különös véletlen folytán a zsebünkben megtaláljuk (OPEN OOOER WITH METAL KEY), s így mégiscsak megsejmelhetjük a tákolmányt belülről. Odabenn egy gereblye és egy kapa táru álmlétkodó szemeknek elé (amennyiben TAKE EQUIPMENT parancsát öljük magunkhoz őket, bonusként egy ültőlapátot is felünk), valamint egy talicska. Amivel viszont nem tudunk mit kezdeni, ezért rövid úton távozunk is innen. A kertészet kedvelői azért még kukkantsanak csak be a munkapad alatt megbúvó poros sőtörbe (LOOK UNOER WORKBENCH), ugyanis egy virágcselével lesznek gazdagabok. A növények formája kísértetiesen emlékeztet a trikonkon találati mintázatra, ám ettől életintve nem lehet tudni, mire való: a program ugyan megérti az "ültetni" igét, azonban sem elültetni, se meglocsolni, sem pedig más, hasonló cselekvést véghezvinni vele nem sikerült. (Oe mivel pont jár érte, megtalálni azért mindenképpen érdemes.) Megenni, igaz, lehet, de annak meg nincs túl sok értelme.



Amíg mi a pajtában öltük az időt, addig azért a külvilágban is zajlott ám az élet, aminek ékes bizonyítéka, hogy valamikor mostanában indul útnak a váról a kalandor (nem árt tudni, hogy — nem utolsósorban — épp a mi levéllel kapcsolatos mesterkedésünk következményeképpen szánta el magát a cselekvésre, nyilván a cselekvő *Kronos* szándékozta, hogy így essenek a dolgok); ha szerencsénk van, az udvaron még éppen összefutunk vele. A gyors sikerre vágyó, türelmetlen kalandjátékos — a vén huncut instrukcióit követve — ilyenkor szokta baltorsra kiszemelt hasonmásának sebében kezébe nyomni a Karácsnyira küldött szeretetsomagot (miro a másik kíváncsián kinyitja, aztán a mérges gázlelőhől holtan fordul le a lóról) — ezek a kalandjátékosok azonban később meg fogják banni elhamarkodott fellüket: sohasem élvezhetik ők a királykisasszony minőségét. Egyelőre tehát legyünk csak úgy, mintha csupa barátság vezérelne

es végig mi is utunkat a... amellei  
kavdes sorstársunk és névkonokunk indul más  
szoval ki az ösvényre, azután tovább őszak  
felé, ameddig a hegyek lábához nem érünk

Da előtte azért még mindenképpen tegyünk  
egy látogatást a keleti kultúra iránt érdeklődő  
lsznie ősrunké, akit nyugatra innen, a hegyek  
közé találunk. Valahonnan szólit egy hang: "Jö-  
heisz, fiart, tiszta a levegő!" — aztán a kuny-  
hóban következik a csúlos felsülés a guu  
megpillantás rajtuk a különös karperocot,  
amitől akkora röhögögörcs fogja el, hogy egyet-  
len kérdésünkre sem képes eltelmes vallással  
szolgálni. Ezt elkerülendő tehát még belépés  
előtt gondosnán inkarjuk el valamivel a szégyen-  
foltot — egy COVER WRISTBAND WITH  
SHIRT például éppen megteszi. Cselekvésünk  
komoly következményekkel jár, amennyiben a  
vendég-szerető bácsi immairol lényleg vendég-  
szeretően bántk volnánk, ami azt jelentti, hogy  
kapunk tőle egy fálkát azzal a felkiáltással,  
hogy hozzuk el neki benne "minden halandók  
süteméti táplálékát", vagy mit, azután már me-  
hetünk is vissza szeretett ösvényünkre. A gu-  
runál akad még egy adagnyi rizs, azt minden-  
képpen vigyük magunkkal, továbbá van neki  
egy szekénye is, amivel azonban megincsak  
nem sikerül semmi kezdeni

A hegyoldalon egy keskeny csapás vezet föl  
északnyugat felé, csak sajnos itt megint újabb  
akadályok tornyosulnak elénk — nevezesen  
egy hatalmas kotomb torlaszolja el az utat. A  
kalandor is persze nem zavarja, ő vidáman  
keresztüllovagol a sziklán, csak mi vagyunk  
olyan elhetetlenek, hogy nem vagyunk képe-  
sek ilyen apróságra. Nem kell csüggedni,  
azért felkeltjük magunkat mi is — meg akkor  
is, ha ehhez minden józan gondolkodás hiát-  
rát át kell hágnunk (TIE HOE TO RAKE WITH  
SHIRT AND LEVER BOULDER WITH HOE).  
Amennyiben a játék hátralevő részében is ha-  
sonlóan egyszerű feladványok várnak, úgy  
ezentúl jobb lesz, ha be sem töltjük a progra-  
mot. Most azonban még itt ülünk és hama-  
tosan pedig már a hegyoldalon kapaszkodunk  
feléle (CLIMB ROCKS), ahol egy sötétlen ősi-  
előz barlangnyílást pillantunk meg kelet felé.  
De miután egy ösvény felfele is vezet, és a  
kalandor is ariafelé ipakodik tovább, magunk  
is löbattyogunk hát a hegyre. (Előtte azonban  
ne felejtjük el egy "GRAPHICS OFF" utasí-  
tással kikapcsolni a képet, máskülönben kel-  
lemetlen meglepetések fognak érni: a program  
hirtelen felindulásból a játéklemez megfordí-  
tására szólit fel bennünket — a B. oldalon ta-  
lálhatók ugyanis a további grafikák. Talán fő-  
losleges észlelezn, hogy a THE PAWN-ból  
kis házárkban csupa egy lemezoldalas töré-  
sek tejedtek el.) Széles forrásban találjuk  
magunkat, amelyet minden irányban vastag  
hótakaró borít. Délnyugatra az elvetemült má-  
gus lakhelyet, a lélelméletes Jégtoronyt látjuk  
magasodni a lennisk közepén, de mivel ezen  
az oldalon nincsen bejártat az épitménynek,  
kénytelenek leszünk körbekerülni hozzá (elő-  
ször dőle, azután nyugatra kell menni). Végre  
megtaláljuk a bejáratot; csakhogy itt meg egy  
rejtett, elrejtett hőmber slázsál buzgo igye-  
kezettel úgy hogy ismétellen elakadtunk — de  
most már végképp. Szegény hőmbert valami  
releneies búhajosság találja halálmában, va-  
lahányssal megpróbálunk szólni hozzá, kel-  
ségbeesett kísérleteket tesz a normális em-  
ből kommunikációra, ámde mivel nem sikerül  
neki a dolog, így újra és újra visszazuhan a  
legmelyebb depresszióba. Beengedni azért  
csak nem akar, de seba! majd a kalandor szé-  
pen kihozza nekünk a királykisasszonyt. Akár-  
csak a kősziklánál, őt itt sem tartóztatja lel  
semmiemi akadály: egy darabig ugyan de-  
rekesen kaszabolja azt a szerencsétlen hori-  
bert, de miután a különös teremtmény a kard  
által rajta vágott sebeket a földrol telemelt hó-  
val mindmindent kipótolja, s ezáltal gyökeriat-  
lag sebezhetetlennek bizonyul, végül a kaland-  
or is elunja a dolgot, azaz fogja magát, és —  
de so, se beszed befovagol a kapun. (Őt  
bezzeg nem tartja vissza senki.) Meglehető-  
sen sokáig elidőzik odabenn, ezzel szemben

kénytelenek leszünk megvárni őt, mivel hogy  
egyedül a lónál található lámpa, ami nélkül  
nemigen tudjuk földéríteni az alattunk lévő  
bartangrendszer. Mihelyt kijöli, leszámolha-  
tunk vele, hiszen nincs szükségünk tovább a  
konkurrenciára... De előtte azért még győződ-  
junk meg róla, lényeg-e itala van-e az áhított  
hőlgymény (LOOK PRINCESS). Ha megvan  
a kislány, akkor egy GIVE CHEST TO  
ADVENTURER következik természetesen. A  
kalandor halálos görcsben fetreng a ládikából  
előgomolygó mérges gőzöktől, mi ugyanakkor  
szépen magunkra öltjük az ő csillogó  
péncölzátát (TAKE ARMOUR AND WEAR IT),  
majd lora pattanunk (RIDE HORSE), és a her-  
cegnővel a térdünkön vidáman továbbvago-  
lunk... Micsoda hőies cselekedet volt! Meni-  
ségünkre szolgáljon mindenesetre az a körü-  
mény, hogy a királylány, úgy tűnik, a legke-  
vésbé sem veszi zokon tölünk, hogy elletük  
láb alól a kedvesét (de a paripának se nagyon  
hiányzik a megboldogult gazdi): továbbra is  
törletlenül boldognak látszik, és — mint jólnevelt  
társasági hölgyhöz illik — derűsen csacsogva  
társalog velünk a világ dolgairól. Kisvártatva  
azonban megicsak elunja a társaságunkat,  
és hazaszalad szerető apjához a várba. Hiá-  
bavalo remény aira számítani, hogy a kapu-  
őrök esetleg bennünket is beengednek a vár-  
ba, ha a királykisasszony velünk tart — oly-  
kor-olykor sikerül ugyan elérni, hogy egészen  
addig velünk maradjon, amíg a kapuhoz nem  
érünk, ám akkor sem lörtenk semmi érdekes  
olyannyira ostobák ezek az őrszemek, hogy  
még tulajdon hercegnőjüket sem ismerik fel.  
Akár ineg is gyilkolhatjuk a hőlgyet, azután a  
hullát odahadjuk az őrdöknök megköszönik, az-  
tán örködnék tovább



Végasztaljon bennünket a tény, hogy van még  
egy egész felfedezni való barlangrendszerünk!  
A geológiai képződményben kelet felé tovagol-  
va egyre sötétebbé válik a helyszín, a talajon  
egy különös, ammóniászagú fűcsát látunk, a  
levegőben denevérek ropkódnak. Még kelet-  
többré innen egy sötét lejtőre vezet le az a-  
sőbb szintekre, alól azonban már kénytele-  
nek leszünk leszállni a lóról, miután nem for-  
be szegény a szűkebb tárnákba. Észak felé  
egy alkimista laboratóriumba lépünk, ahol há-  
rom jónvaló narancsínáló éppen azon veszek-  
szik, hogy melyiküket szafajtsák el ennyaló-  
ért, tudniillik egyikük sem akarja átlagyni a  
műfelyt, nemeg aztán nitől is léleik ám, hogy  
aki elmegy körülik, az majd szépen klírusítja  
valamennyiük féltve őrzött szakmai titkait. Epp  
jokor érkezünk hogy igazságot tegyünk (GIVE  
RICE TO ALCHYMISTS). A ludós kollégák jo-  
zúdon befalozzunk a kapott elemzőszámból  
(egyebkent a Honest Johnnál tölthetők "vas-  
táitálekot") is elfogadjuk tölünk — egészen vé-  
lellenül az is iizs) azután kozlik velünk, hogy  
mi lesz a hála amennyiben hozunk nekik egy  
kevéske álmot, ők szívós-örömes csinálnak  
nekünk belőle naranyt — már csak azért is,  
hogy legyen kinek elhengegniük a tudományuk-  
kal. Ezt sajnos újfont későbbre kell halaszta-  
nunk, mivel hogy ólom a sehol a játékban nem  
akadunk; de lötyög itt valami különös, általá-  
llatú folyadék egy lombikban. (DRINK LIQUID  
— nem biztos, hogy ez volt a legjobb megol-  
dás...)

Dőle egy látszólagos végén egy lezárt ajtóhoz  
erünk, amelyen egy papircélli hirdeti, hogy  
"Rögtön jövök!" — biztos az a fickó is ebedelni  
ment. KNOCK DOOR-t is mekklodik egy kíváncsi

csi hang, vajon van-e ajtónk ezüst karperec.  
Hát hogyno lenne! (SAY "YES") Na hát akkor  
legyünk szivesek hialadekialanul elhagyni a  
tereptet. Füllontent hiába is próbálnánk (SAY  
"NO"), ugyanis ez a nyomvadit csuklószorító  
lőgvést beárulna minket az alattomos csipo-  
gásával

Miután lehet a keleti alagút. Széles lavafo-  
lyam hőmpolyög előttünk, igaz, nem valami  
sokáig: csak ameddig mi akcioba nem lépünk...  
Ha minden tárgyunkat a földre ejtjük (a töré-  
kenyebbeket PUT DOWN-nal tegyük fel), fel-  
mászhatunk egy lüggőleges szellőzőaknába,  
aminek tetején mai nem a lava-, hanem az igazi  
folyó vizét látjuk eliekészítve holmi rozoga fal-  
lál (KICK WALL). A vizet meg beasad az alag-  
útba, és sísteregve lehűti a lekelesvörösen  
kavargó, izzó magiát. Most már szabad az út a  
baillang északi végébe, alól valamiféle fal-  
lapzatot látunk, kules alakú bemélyedéssel a  
tetején (PUSH PEDESTAL), alatta pedig egy  
kis mélyedésben (LOOK INTO NICHE) egy kek  
kulcsra bukkanunk (TAKE BLUE KEY). A kulcs-  
lól bosszantó módon hiányzik a fogazott vég.  
Akad itt még egy, a program által fellengzősen  
"jelentéktelen"-nek titulált útvesztő is, azonban  
ez olyannyira "jelentéktelen", hogy jobb, ha be-  
se tesszük oda a labunkat, mivel — tapasztá-  
lataink jelenlegi szintjén — úgyse tudnánk ki-  
kevelni belőle

Nos hát, nagyjából idáig sikerült eljutni a já-  
tékban. Létezik pái dolog, amiőt még nem  
esett szó az időben egy tisztáson egy jóko-  
ra fatusko viuit, ettől délre pedig egy lara fel  
lehet máshoz. A fatörzs belsejében található  
szoba ajtaját a palotakerület, a szőnyeg alatt  
talált takács nyílja, odabenn az egyik padló-  
deszka egészen ki van lazulva, azoriban nem  
sikerült vele semmi számottevő dolgot csele-  
kedni. Ugyanakkor viszont érdekesnek tűnik a  
program egyik megjegyzése, miszerint a be-  
járati torok látni koptatták simára. Ugyan-  
csak az erdőben akad egy hely, ahonnan az  
északnyugati irányt próbálva nem azt írja ki,  
hogy túl sűrű arrafelé az aljnövényzet (mint  
maskol), hanem azt, hogy meg tudnánk itk-  
tani, ha akarnánk, de a program szerint ennük  
nincs értelme, és ezért visszafordul itt sem  
sikerült rájönni a megoldásra



Rendkívül sajnálatos, hogy ilyen kurtan-lur-  
csán kényszerűtünk véget vetni ennek a kis  
leírás-téleségnek, de bizony ez van. Szemé-  
lyes véleményem szerint a THE PAWN a  
GUILD OF THIEVES után a második legjobb  
Magnetic Scrolls-alkotás (a CORRUPTION  
és a FISH! sokkal kevésbé volt élvezhető egy-  
részt a gyöngyöbben sikerült grafikák, másrészt a  
roppantmód lassú időtöteges miatt), és mivel  
kedvenc programjaim közé tartozik a darab,  
igencsak lájlanom, ha soha nem tudnám meg,  
mi lett a vége. Eppen ezért kerek mindenkit,  
akinek birtokában van a megoldás kulcsa, vagy  
esetleg a játéklemez hiányzó B. oldala, hogy  
írjon a következő címmel. Az is írjon, akinek bi-  
rtokában van bármelyik Magnetic Scrolls-já-  
ték EREDET), GYARI verziója (dobozzal, ke-  
zikönyvvel együtt természetesen), és némi  
pénzmag ellenében hajlandó lenne megválni  
tőle (vagy legalábbis kölcsönadni, hogy néhány  
sővát pillanást vehessenek rá.)

Oléssák Róbert, Budapest, Viola utca 4.  
1/9. 1094

(Ugyanitt eladó 1 db. New Model Army "No  
Rest For The Wicked" CD, valamint koresem a  
Doors. "An American Prayer"-valamint a New  
Model Army "Acoustic EP" és "Brave New  
World EP" című lemezeit. Megveinném ineg  
Douglas Adams "Galaxis utikalauz stoppó-  
soknak" című regényét is, noit meg angol nyel-  
vu Lovecraft köteleket.)

# Storm Across Europe

Tudom, hogy erről is volt egy csomó info a CoV-ban, de szerintem itt az ideje, hogy a sok jó és rossz ötletet összegezzük. Az igazán jó játékokról (pl: *Laser Squad*) nem lehet elégat írni. Így hát miért ne lehetne még pár oldal írni a Stratégiák királyáról? Hát Ime egy krs utánpótlás (**REINFORCEMENT**), és egy kis fejlesztés (**RESEARCH**)

## A térkép

Mellékeltem egy térképet a szeklorszámokkal, egyrészt a teljesség kedvéért, másrészt nem árt ha tudjuk a számkódokat. Ennek oka: Az ellenség lottamozgásainál és a partizánlázadásoknál fontos, hogy tudjuk hol történt az eset, ez utóbbiaknál csak akkor látszik, ha ellogálták a szektorl. Ha a helyőrség győzött, át kell lépni az országot, hol logyott belőlük. (Például mint azon a bizonyos fekete lavaszon, amikor egyszerre 8(!) helyen lázadtak fel. Ez a lüer morálját annyira feldobta, hogy a joystickjének két rugóját is szét-törte egyszerre.)

## Scenario Builder No.1

Először is a kezdés dátumáról: hogy próbáljuk ki legalább egyszer a többi kezdést is, a '40-'44-es kezdéseket is, mert a hadseregnek nevei (funkciójukra utalnak), helye és felszereltsége tanulságos lehet Pl. '40 tavasán a Norvégiát megszálló két sereg: Norway és Op Oslo. Ez egyik a néhány hajóval, a másik ajtóernyősökkel (ojékkkel) támad; vagy '41 nyarán a Görögországban látható 1st Para (Parachute, ejéhadereg), amely a híres krétai partraszállásra készül (Ennek köszönhetem az ejék funkciójának leledezését). A Modity Current opcióval nézhetjük meg a kikötők, repterek, hadseregek tartalmát, szektorok adatait, és ha nem tetszik a rideg valóság, állíthatunk rajta (a haderőket itt csak tologatni lehet). A Develop new használata egyértelműen berhelés (cheat), ezzel újraállíthatjuk az egész ország (csoport) haderejét. Vigyázat, ha már kiválasztottunk egy országot ezen opción belül, annak teljes hadereje törölődött, mindent nekünk kell előlől kezdeni. Szintén fontos, hogy nézzük meg az Allies és a ruszki adatokat is összehasonlításképp. Ez pláne jobb játékos esetén fontos, ha mindig a németekkel voltunk eddig. Természetesen ilyenkor a berhelés megegyezés dolga (a gép ellen néha még a berhelés sem segít!), a gyengébb játékos kaphat némi "segítség"

## Scenario Builder No.2.

A három nagyhatalom egyéb erőviszonyait lehet el/átállítani, ha a realitás nem szimpatikus. A RSH, a harcoszközök fejlesztési szintje, ami a következőket befolyásolja:

- A szárazföldi haderőnél. A gyalogság, a motorizált egységek (az szerintem nem

szállítójármű, mert önmagában is harc-képes, és a gyalogságra semmi hatása sincs. Inkább egy teherautón szállított gépkocsizó alakulatnak illik be), tankok, ejék utánpótlását szaporítja a gyártási szám lüggvényében (ha magas a research szint, akkor is kaphatunk utánpótlást, ha nem gyártottunk). A harci repülőknél ennek látszólag semmi kihatása sincs, valószínűleg a hatékonyságát javítja valahogy.

- A tengerészelnél: A tengeralattjárók, csatahajók, kísérőhajók hatáskörét növeli, a szállító- és partraszálló hajók kapacitását növeli (lásd a láblázalet lent)

(Ennyi szállító/kételtű hajó kell ahhoz, hogy ezekből az alakulatokból 10-et elszállítsunk. A repülővel önmagában nem lehet partraszállni, egyébként nem kell neki kételtű. Ha annyi eszünk van, mint egy rópának, és az ejéket gyalogosan szállítjuk partra, azoknak is annyi kételtű kell, mint a gyalogságnak.)

- A légierőnél: A légvédelem hatáskörét növeli, bombázók és a vadászok hatótávolságát növeli. A rakéta és az atombomba csak bizonyos értéktől fejleszthető ki (lásd légierő). A vadászok szintje jó, hogyha magasabb 2-3 szinttel, mert a hatótáv különbség így nem olyan nagy.

A **REN** A kezdeti utánpótlás mértéke a különböző csapatoknál. Ezek a legközelebbi Research fázisig érvényesek, de ezek még nem befolyásolja a RSH. szint.

Az **EFF.** a szárazföldi csapatok kiindulási "morálja", sikeressége. Az itt beállítható értéktől kisebb-nagyobb eltérések lehetnek (átlag).

A **SUB** a kezdeti tengeralattjáró érték.

A **FORT**-tal plusz erődöt építhetünk valamelyik szektorba. Eire is a berhelés szó illik... Ezután még be kell állítani néhány apróságot: Először dönteni kell, a gép vagy tajársunk ellen játszunk. Ha a Randomize Pap/Raw kérdésre igent klikkelünk, akkor az aktuális ország népe/nyorsanyaga randomszerűen el lesz hintva a területen. Szerintem ez elég nagy répaság, sokkal jobban az eredeti földrajzi viszonyok. Végül a kezdőértékeket (ami a gép, vagy a

mi realitásérzékünk szerint lett beállítva) módosíthatjuk egy durva skála segítségével: A Strength szint minden haderőnkhez (az üresokhoz is, de a légvédelemhez és a helyőrséghez nem) hozzáad a szintenként 1-2 egységet. Az Industrial cap. a gyáraink számát növeli szintenként 10-zel. Ezek a fővárosban jelennek meg. A következő skála lényezőnek (nézeletlérések hiánya, szövetséges haverság, Sztálinimádál) szintjével egységesen javíthatjuk a seregek Efficiency értékét, így az teljesen ugyanolyan lesz minden seregnél. Ez szintén berhelés, az eredeti arányokat jól elállítja, minden skála logroálisabb értéke a 0. Ha minden nagyon szép, minden nagyon jó, akkor végre a játék következik. Ha ezzel az állással máskor is kezdeni akarunk, érdemes menteni az állást, majd, mivel a játék lemezét már nem veszi vissza a gép, töltsük be újra a programot (F4CG Verzió, lásd később).

## A lömenü

### LAND

A *Str. moves* választásával tudunk parancsot adni egy seregnek, a *Staff changes* opcióval liktív hadseregeket tudunk létrehozni/felosztatni. Ha németekkel vagyunk, előbb választani kell German és G.minor hadseregek között.

A *Staff Changes* opció haszna: Üres hadsereg létrehozása helyel teremti az utánpótlás tárolására, nagyobb sereg megosztására. A tengeren ezek segítségével tudunk utánpótlást szállítani: Egy üres seregbe nyomassuk be az erre szánt egységeket, majd rakjuk hajóra, és irány a túlpárt. Ha a következő körben odaérnek, az egységeket transzleráljuk a célseregbe, majd oszlassuk fel a kiürült sereget, és erodeli helyén létrehozva kezdetjük előlől. Sajnos a seregek száma korlátozott: a németeknél és a szövetségeseknél 14 (ID betűk A-O), a ruszkiaknál 19 (A-T).

A *Move army* választása (Sig moves-szon belül) után tudunk mozogni-támadni, vagy átcsoportosítani a hadseregeinkkel. Ha kiválasztottunk egy hadsereget, megjelenik annak tartalma, ill. azoknak alkalmazási módja.

**MOVE:** A hadsereg áthelyezése egy másik területre. Ha tengeren akarunk (át)szállítani, menjünk vele egy olyan kikötőbe, ahol van elég szállítóhajó (ha nincs, pengő hang és a Land move complete/naval not available lellrat jelzi), és jelöljük ki a célkikötőt, majd a végső szektort. A konvoj a következő körben ér oda. Ebben a körben a Naval fázis tudósít arról, ha megtámadták a konvojt.

**ATTK:** Támadni tudunk az ábrával jelzett szomszédos, vagy a partraszálláskor az előrhelő szektorokba. Szárazföldön többet is támadhatunk: Tavasszal csak egyet, nyáron hármat, ősszel és télen kettőt-kettőt. Sivatagos terepen vagy

RSH	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gyalog	8/10	6/10	6/8	6/8	4/8	4/6	4/6	2/6	2/4	2/4
Moto	8/12	8/10	8/10	6/10	6/8	6/8	4/8	4/6	4/6	2/6
Tank	10/12	10/12	8/12	8/10	8/10	6/10	6/8	6/8	4/8	4/6
Eje	8/0	6/0	6/0	4/0	4/0	4/0	4/0	2/0	2/0	2/0
Cs.rep	8/**	8/**	8/**	6/**	6/**	6/**	4/**	4/**	4/**	2/**



azzal szomszédos területen mindig hármat. Ha csak repülőből áll a sereg, az csak egyet támadhat (nyáron kettőt). A csapatok először az első lépést teljesítik az azonosító (ID) betűjelük abc sorrendjében (így pontosan lehet időzíteni), azután következik a többi lépés. Ezekkel igen változatos "mintákat" kaphatunk. Például a bekerítés: Ha egy hadsereget leverünk, az visszavonul egy saját szektorába. Ha egy (vagy több) csapattal ellogialjuk a mögötte lévő szektor(oka)t, majd ezután támadjuk meg a sereget egy olyan csapatunkkal, melynek ID-je hátrább van az abc-ben mint az előző két (bekerítő) seregünké, az nem tud visszavonulni, és teljesen megsemmisül. Ezt a harcmódot elsősorban kisebb hadseregek ellen érdemes használni, egyeztetve a többi támadással. Ha egy erős ellenséges sereg áttörte vonalainkat, vagy becsúszott egy résen, akkor ugyanígy zárjuk el a visszaúját, de ilyenkor sokkal erősebb mézáráló sereg kell. Ha széles fronton hadakozunk (különösen a Szovjetunió területén), fontos, hogy ne legyen rés seregeink közt, mert itt legtöbbször betör az ellenség, és a támadáson kívül még ezeket is vissza kell szorítani. Az összes támadó sereget össze kell hangolni, időzíteni, hogy a sikertelenül támadó sereg helyén se maradjon lyuk. Természetesen az üres szektorok, szabadon maradt részek nekünk is alkalmas adhatnak a betöresre. Ha nincs erőnk az egész fronton támadni, vonalaink egyik felét töltjük fel helyőrséggel (az erőviszonyoknak megfelelően), és hagyunk minden szektorban egy gyengébb sereget, és a front másik felén koncentrált erővel törjük át az ellenséges vonalakat. A seregeink mögött szinte teljesen üres szektorokban könnyen lehet terjeszkedni, erőmegosztásra kényszerítve a seregeiket. Az is hasznos lehet, ha támadás előtti vonalainkat megerősítjük némi (99) helyőrséggel, így csak idáig tudják visszaszorítani minket.

Ha kikötőben adjuk ki ezt a parancsot, eldönthetjük, közönséges szárazföldi ill. speciális (hajós vagy ejtőernyős) partraszállást kívánunk-e. Ha van kételtű, már támadhatunk is. Ilyenkor persze az ellenséges flotta rendet vág közöttük, ha hagyjuk. Ha kockáztatunk, vagy nincs túl erős ellenség a túlparton, sokkal takarékosabb ejéket áldobni. Ez a következőképp történik: A seregben csak eje (drop módban) és csatarepülő (ennek se kell kételtű, de önmagában nem lehet vele partraszállni), ami tökéletes támogatás az amúgy nem túl erős ejéknek, rakjuk őket egy kikötőbe (sajnos csak innen indulhatnak, pedig nem is kell hajó) és válasszuk a Spec. Attackot. Ha égis elutasítást kapunk, lépünk ki a seregből, majd vissza, így már menni fog (ha nem üszva küldtük el őket...). Az ejtőernyős különben teljesen egyenértékű ugyanannyi gyalogsággal. Ha az első kör kibírták, legyünk elegendő helyőrséget a hídlőbe, ameddig nem sikerül a löbbi sereget átjuttatni szállítóhajóval (ezért jó kikötőt elfoglalni). Az ilyen légi partraszállás kiválóan alkalmas a német főnlát a Földközi-tenger szigeteinek, kikötőinek felszámolására, mivel itt nincs egy szál kételtű se (nem tudunk küldeni a Fátérlandból...).

Ha szerencsénk van (jókor, vagy sok repülővel támadunk), kibírnak egy kört Angliában is, minél hamarabb kilúsztálva az Allies-t a térképről.

**CHNG:** Az ejek és csatagépek harcmódját állíthatjuk át. Az ejéket partraszállás után állítsuk gyalogosra. A csatarepülők Ground support üzemmódban nem szenvednek veszteséget, Hunt üzemmódban ellenséges társaikat aprílják repává (ilyenkor viszoni logyhatnak). Mivel nem vesznek el, önálló csapatként kiválóan alkalmasak partizánok ellen, nagyobb számban kis és közepes seregek felölrlésére. Ez a két alakulat együtt a leghatékonyabb, soha nem kell nekik hajó, bárhol szabadon mozoghatnak. Ha csak szorosan akarunk átkelni velük, ne rakjuk hajóra őket, hanem tegyük úgy mintha partraszállnánk, csak most snját szektor adjunk meg.

**TRF:** Haderő átcsoportosítás egyik seregből a másikba. A Staff changes-szel kapcsolatosan is van rá szükség. Segítségével különböző hadseregtípusokat (eje, páncélos, gyalogos, vegyes fősereg, csatarepülő, raklázó, szállító stb.) alakíthatunk ki.

**INFO:** Hasznos adatok a hadseregről: Azonosítója, neve, hatékonysága, továbbá az átkeléshez szükséges szállítóhajók és a partraszálláshoz szükséges kételtűk száma. Az ikonokkal ábrázoljuk a nevét (célja, helye, tartalma alapján ezt érdemes megnézni, mert a magunk által kitalált, beírt nevek között jobban eligazodunk), átnézhetjük a kikötők hajóit és a szektorok tartalmát.

**REWW:** A kiadott parancsot tudjuk visszaneézni: Atk area (szektorszám), Amp atk to (szektorszám), Nav move to (szektorszám).

A **Transfer** (Helyőrség) opcióval a helyőrséget rakosgathatjuk. Érdemes használni, mert védekező csapatainkat jelentős értékben támogatja. Létrehozhatunk löbb gyűrűt belőlük országunkban, ahol visszavonuláskor megállíthatjuk az ellenséget. Ne csak a vonalainkra rakjunk (még ha 99-el is), hanem mögé is, mert ha állórik, mögötte üres szektorok maradnak. Inkább fokozatosan csökkenjen a helyőrség a fronttól távolodva. A partizánveszélyes szektorokba kb. 30-35-öt telepítve megakadályozható a lázadás sikere (90%). A helyőrség önmagában is sikeres lehet, de hadsereggel megkészszerződik a védelem? Egy 99-es helyőrséget egy erős (30-40-es) sereg 10-15%-os veszteséggel áttör, de ha azon egy legalább 10-es erősségű csapat áll, akkor az 0-15%-os veszteséggel (ami a helyőrségből logy) visszaveri. Egy erődtített 99-es helyőrség kb. ezt teszi, de mint minden ezt is át lehet törni.

## NAVY

Az ikonok a hajóosztályokat mintázzák: csatahajók, kísérőhajó, szállítóhajó, kételtű, tengeralattjáró. Alapállapotban minden országnak van flottája (bár a ruszók csak ballasztnak használják).

**Csalahajó:** Patrol-lal a kikötő körzetébe tévedt ellenséget 1/10-elik (a transferrel küldözgetett, szállító és partraszálló konvojokat). Gnd support-lal a partraszállást támogathatjuk, Raid-del az Atlanti-óceánon közlekedő összes konvoj támadják.

**Kísérőhajó:** Megnövelik kikötőjükől induló konvojok biztonságát. A transfer használatakor gyakran meglepik a költöző hajókat, ez ellen a kiindulási kikötőben lévő kísérőhajók számát és/vagy research szintjét kell megnövelni. Ha egy egész kikötőt lakoltatunk ki, ezeket küldjük utoljára, hogy a többi típust addig védjék. A szövetséges főnlát ezek nagyon fontosak, ne hanyagoljuk el őket!

**Szállítóhajó:** Hadseregeinket tudjuk tengeri úton átvinni egy másik kikötőbe ezzel a típussal (kételtű ehhez nem kell!). A tengeri szállítás lépésnek számít a hadseregnek, egy kör múlva ér oda a konvoj (a hajók nem maradnak a célkikötőben, visszatérnek). Ha löbb sereget is át akarunk vinni, nem kell annyival löbb hajó, elég, ha a legnagyobb csapat Naval értékével egyezik. A hajók így is elviszik az összeset, amihez elegendő vannak, persze szintén egy kör alatt. Vigyázzal, ha az egyik menetben hajót vesztettünk, a csökkeni számú flotta már nem biztos, hogy elég lesz a következő sereg (ID sorrendben), ilyenkor az ilyen sereg a kikötőben marad, és a helyi gyönyörök lorrását látogatja (a türeng angliai látogatásakor 6 seregből 5 a stég végéig visszafordult. ) A Combat lózisban jön az üzenet, ha megtámadták a konvojt. Ha flottánk veszteségeinél a Troops were lost with the transport lóriral jelenik meg, akkor a kilőt hajókkal elveszték az azokon szállított egységek (minden fajtaból egyenlően). Ez akkor következik be, ha az éppen szállított csapat a veszteségek hatására már nem jár fel a flottára, tehát a különbség a tenger mélységét csökkenti. Ha kevés hajónk van, vagy túl erős az ellenséges flotta (Enemy navy too strong...), utóbbi esetben a löbb kis konvoj jobban átcúszik a random függvények szövetségének - osszuk fel a sereget annyi kisebbre, amekkorák még fellérnek a hajókra. A célterületen azután újra összeranszlerálhatjuk őket. Ezt a módszert a gép az Allies-szel gyakran használja (ezért van "annyi hajójuk").

**Kételtű partraszálló hajó:** Partraszálláskor a sereg repülni nem tudó alakulatát szállítja. A hajós partraszállásra is vonatkozik mindaz, ami a szállításra, csak itt az Amph. értéket kell figyelni.

**Tengeralattjáró:** Nincs fix kikötőhöz kötve, egyes tengerekre kirendelve munkálkodik. A tengereken áthaladó konvojokat és a járőröket támadják. Ezek segítségével lezárthatunk egy tenger részt, ha 50-80 db-ol küldünk ki egy helyre. Ilyenkor az ellenséges konvojok jelentős veszteségeket szenvednek, vagy el sem indulnak. Ennek logtöbb értelme az Északi-tengeren és az Atlanti-óceánon van, ahol a legtöbb angol konvoj áthalad. Ha túl erős az ellenség, ezzel kiharcolhatunk egy-két kör enyílülést, ami elég lehet arra, hogy néhány konvoj átjusson csapatainkkal. A lezárással nem jut elég utánpótlás az ellenségnek, bár a gép, vagy ügyes ellenfelünk tesz róla, hogy az arány az ő javára változzon (a szembenálló hajótípusok research szintkülönbsége is számít!)

A **Stall changes** ikonnal (mint a hadseregűt) üres repteret létesíthetünk vagy szüntethetünk meg. A **Strategic moves**-szon belül ügködhetünk a haderőkkel.

**Transler** (Légvédelem): Ugyanaz, mint a helyőrség, csak repülő ellen. Itt átrendezhetjük szektorok szerint. Ha a szektorok védelmét növelni akarjuk, vagy az ágyúk számát kell megfelelő szintre hozni, vagy a research szintjét kell növelni. Szerintem inkább a kevesebb (35-40), de jobb (9-os) ágyúk jobban megfelelnek, mint a 99 ócskavas (amúgy sincs annyi ágyú, mint gyár). A légvédelem persze nem elég, de azért 5-10-ot az üres szektorokban is hagyjunk, mert a bombázók az ország összes elérhető területét lebombázzák, így itt is szenvedhetnek veszteséget. Ezt jól meg lehet játszani a ruszikkal, mert rengeteg a szektor, de csak némelyikben van gyár (ott is csak egy), ezt a kevés ipart jobb, ha elrakjuk az egyik háttországi szektorba (Urál). Odáig nemigen tudnak elmenni a német bombázók. A légvédelem a vadászgépek egészíti ki a legjobban, fejlett vadászk mellett nem kell sok légvédelem. A legegyszerűbb mégis az ha az ellenséges bombázókat még a repterükön elintézzük.

**Move:** Repterünket lehetjük kedvezőbb területre. Támadás esetén lehetőleg olyan közel rakjuk a célhoz, hogy a vadászk is előjelenek odáig. Vedekező repteret oda tegyünk, ahonnan az illető ország minél több szektorát elérjék a vadászk. Ha a reptér szektorát elfoglalják, akkor a repülőter visszakerül a fővárosba (az egyik központi szektorba), de ha ott már van egy, vagy nincs központi szektor (ruszikknál), akkor elveszik. Néha előfordul, hogy a fővárosba két reptér is visszakerül, de csak egy látszik ott. Ilyenkor Move-val hozzuk el onnan az egyik repteret, erre megjelenik a másik is.

**Attack:** A különböző legyvernemekkel támadhatunk: bombázók, vadászk, rakéták, alombomba.

**Bombázók:** Kétféle alkalmazásuk van (csak): gyárak és repterek ellen. A Bomb prod.-dal bombázhatjuk a gyárakat, Először a célországot kell megadni (fővárosával), erre a gép megmutatja a célország bombázható (hatótávon belüli) területeit. A tűzgomb megnyomása után a bombázók száma kell beállítani. A bombázók az összes szektort lebombázzák! Ha egy idő után nagyon rossz teljesítményük lesz, akkor túl sok az üres, vagy légvédelemmel túlzsúfolt szektor. A Bomb base választásával a hatótávon belüli reptereket bombázhatjuk (egyszerre csak egy országgal, de mindet). Minden repülőlérről csak egy támadást indíthatunk mindkét lájtárból, de reptér ellen összesen csak egy támadás lehet, így bombázóink összehadók.

**Vadászgépek:** Ezeknek is két módja (ill. három) van: Kísérő és támadó (+ az elfogás, ami automatikus). Az Escort-tal a bombázókat kísérhetjük, így az elfogó vadászk keve-

sebb kárl tehetnek bennük. Először azok a szektorok jelennek meg, amelyekben a vadászk kísérik. Az a jó, ha minél több egyezik a bombázókkal. Tűzgomb után beállíthatjuk a vadászk számát. Ha a ruszikkal bombázzuk, kíséretre nincs szükség, mert orosz légitörő nincs (hacsak adáz játékosársunk nem fejlesztette ki). Ezért jobb, ha a vadászkokat egy másik repteren Németországban hagyjuk, ahol passzív hasznuk a bombázók elleni harc (nem kell parancsba adni, elég őket csak állomásoztatni). Hatótávoltságukkal ledűjk de minél tökéletesebben az országot (az se baj, ha több reptérrel). A másik funkció a támadó (Hunt). Ilyenkor a másik lel vadászgépei ellen intézünk merényletet (azaz végigpompázzák a másik repteret), ha a légvédelem ezt hagyja. Ezt csak akkor alkalmazzuk, ha legalább kétszeres túlerőben vagyunk, és ki akarjuk irtani az ellenséges vadászkait. Erdemes lehet bombázás előtt is megjátszani, így kevesebb vadászk körül szorba az escorterekkel. A másik lel vadászkait egyébként a bombázók és az erős vadászkíséret ösztöze irtja leginkább. Ha sikerül kiirtani az összes vadászk (vagy bombázót), azért időnként ajánlott utánanézni, nem gyártottak-e újakat (mondjuk időnként egy gyengébb hunt-tal).

**Rakéta:** Bárki kifejlesztheti, ha akarja, 7-es szintől már lehet gyártani. Jóval '44 előtt is kifejleszthetjük (elég adag nyersanyaggal), de ha csak '44-ben kezdünk hozzá, akkor is 7-esre emelkedhet a szintje. Az ipar legjobb ellenszere. Akár minden rakétának külön cél adható, ezáltal betörve az országot. Minden rakéta 3 gyárat tesz repává, ha egyáltalán van annyi a szektorban.

**Alombomba:** Ezt nehezebb kifejleszteni, de sok értelme nincs, túl sok anyagba kerül. Használata (és hatása) hasonló, csak az 5 gyárat irt ki. Erdemes, hogy a népet nem irtja, ez kissé (nagyon) nem reális.

## VIEW

A Demo a területek népét, érceit és gyárait jelzi ki. A színek az alul látható színelcsban látható mennyiségeket jelzik. Erről csak annyit, hogy a világoskék (0-9) csatoka lehet.

Az Oper-rel a szektorok számszerű adatait nézhetjük meg. Sajnos az ipart és a helyőrséget csak saját szektorainkban nézhetjük láthatjuk.

A **Sirat**-tal az egész térképről kapunk képet. Kellemes az egészet egyszerre látni, különösen az ellenség csapatait, mert nem mindig jut eszünkbe utánanézni a távolabbi csapatoknak. Láthatjuk az erődöket is. A gép ellen többnyire a sajátjainkat látjuk, bár néha a gép is erődít a fővárosokban, vagy a szigeteken.

## COMBAT

Ha mindenki a helyén, minden elrendezve (fotobeli helyzetünk is), akkor kezdődhet a műsor. Első felvonás a tégierő:

**Str. Air combat:** Legelőször a vadászgép támadásról jön hír (ha volt). Minden

hatótávon belül repteret meglátnak, majd megjelennek a veszteségek. Azután a gyárlás következik (a repterek ID sorrendjében): az ellenség elfogóvadász (CAP = Capture lighter) és gyár veszteségei, és a mi bombázó ill. vadászveszteségeink. Ezután következik a reptér bombázás eredménye (mint az előbbi, csak itt a gyár helyett bombázó szerepel). A németekkel először Angliát érdemes bombázni, de csak akkor, ha vadászaink áterhetnek a túlpartra. Ha a légitörőket sikerül elnémítani, vagy bombázzuk a távolabbi (Málta) reptereiket, vagy gyűjtsünk erő a Szovjetunió ellen. Csak akkor bombázzuk a ruszikkat, ha már általános támadást indítottunk ellenük (lásd még később). Ha van rakétánk újra elkezdhetjük Anglia és (ha még nem loptuk el) az orosz ipar maradvékának pusztítását. A szövetségesekkel várjuk ki míg elég repülőnk lesz (közben vadászalnk folyamatosan harcolnak a németekkel), ha a repülőterünket is bombázzák, rakjuk el a bombázókat egy távoli elérhető repterre (néhány vadászk is gyűjthetünk ide tartaléknak, ha Angliában elfogynak). Ha sikerül visszaverni a bombázásokat, vagy a németek átálltak a ruszikkra, elkezdhetjük a támadást mi is Németország ellen. De ha olyan alkalom adódik, hogy frissen belép egy csatlósállam, vagy a németek elfoglaltak egy országot, gyorsan szedjük szét az iparát, mielőtt eltranszlerálják. Az oroszokkal nincs légierő gondunk, de ha mégis megpróbáljuk, inkább vadászkokat gyártunk (lejlesszünk), mert bombázni úgysem tudnánk mit, mire lenne elég bombázó. Jó kitolás, ha a kíséret nélküli német bombázók hirtelen vadászkokkal akadnak össze.

**Sir. Naval combat:** A németeknél a Lend lease konvojok elleni csata végeredményei: Az angolok kereskedelmi- és kísérőhajó vesztesége (ez utóbbi a célkikötőből fog), és a németek tenger-alattjáró vesztesége (a raiderek nem ilyenkor logynak, azokra vadászni kell). Utána a tenger-alattjáróink és a járőrök közti "találkozások" eredményei következnek (Allied, ill Soviet ships have been spotted in (tengerrész)). A veszteségek természetesen az arányoktól függenek. Végül a különféle szállítókonvojok elleni csaták: a veszteségek itt a kísérőhajóktól függenek leginkább. Csapatnink akkor vesznek el a hajókkal, ha a hajómenyiség a sereg Naval (Amph) értéke alá csökken. Ennek megelőzésére ajánlott tartalék-hajókat tartani. Nem feltétlenül éri támadás minden konvojunkat, ez csak a véletlen (és az arányok) műve. Még egy fontos dolog: A kétélűek részt vesznek a szárazföldi csatában, ezért ugyanannyi %-ot vesztenek, mint a sereg.

A szövetséges főnél először a kereskedelmi hajók jelentése fut be, hogy melyik tengeren vannak német tenger-alattjárók, és hogy vannak-e raiderek az Atlanti-óceánon (ezért ők mindig tudják hol és mit csinálnak). Ezután a raiderek és üldözőik közti cseleplete végeredményei. Végül mint a németeknél, a konvojok veszteségeit láthatjuk. Az orosz flotta sem ér többet két

méier repánál, ha van hajónk sem tudjuk mire használni (0-ás RSH szint, kevés kikötő)

**Str. Land combat:** A szárazföldi esatákban győnyörködhetünk (vagy ellenfelelünk származását elemozholjuk). A csata színhelyél, és a esata utáni inlokai láthatjuk: a csapatok novét (ha több van akkor szumát), a csata hosszál hetekben tuggya a rák, hogy ennek mi a szerepe, lehet, hogy a löpések számától lügg), és a veszteségekkel %-ban. A százalékok sokféle arányt mutathatnak. Ezek közül lrok le néhány jellegzotes variációt (az első szám a támadóé). 00/65-90 akkor, ha volt helyőrség a szektorban, vagy egy elég gyonge esapat állt ott. 30/35-65 körül van, ha egy erős helyőrség, vagy egy közepes sereg áll a szektorban (vagy kombinációjuk). 45/20-55 ekkor már közel egyenlők az arányok. 60/15-45 akkor, ha egy meglehetősen erős sereget támadunk, vagy erőditett szektorba beasott gyenge hadseregel ill. 99-es helyőrséget. 75/05-20 ez már hűsdaráló, kisebb méretű lűlerő, vagy igen erősen erőditett szektor közepes hadsereggel. 25/00, 10/00, 00/00 akkor lesz, ha az ellenséges erők túl erősek, ilyenkor csapataink nem rohannak bele a hűsdarálóba, hanem kis veszteséget szenvedve visszatérnek állásaikba, természetesen oredmőny nélkül. Erdekes esemény, ha az ellenségnek 45-60%-os veszteséget okozva mégls elakad a támadás (ha oroszokkal ill. G. minorral vagyunk), ilyenkor a mi seregünk marad, de az ellenség visszavonul, ezáltal a támadott szektor végűlis üresen marad. Hadsereg csak akkor semmisűl meg, ha nincs hová visszavonulnia, különben csak az üres, vagy csak repűlőből álló seregot tolja maga előtt a támadó. A gép nem nagyon szokta helyőrséggel túlszűfolni vonalait, így szerencséro nem kell hatalmas túlerővel támadni, de azért jó, ha sok a hadseregűnk. Ha a gép támad, nem biztos, hogy az összes hadsereget beveti, így biztosak nem lehetűnk seregeik számában, de ki lehet következtetni. Igazán nagy túlerő csak a központi szektorok ellen kell (ezekben fehér csillag van), mert ezeket különösen védeni kell, mert ezeket és a hálországi szektorok egyikét (ezeket fehér pont jelűli) elloglalva az illető ország megadja magát. Ekkor minden hadereje elűnik, kivéve a légvédelmet, és a helyőrség tizedrészét az olyan szektorokban, amelyek területén még nem volt ellenség (2-3 kőra óta nem volt idegen kézen), ez mind a megszálló zsákmanya. Ha minden hadmozdulat megloztént, a veszteséglistál nézhetűk át. Bárkivel is vagyunk, a mi veszteségűnknel ki van jelezve az évi és összes veszteségűnk is. Az ellenséges veszteségek becsűli (Estimated) értékek, 5-10%-os eltérés lehetséges. Ezután a hadseregeink listáját láthatjuk. Csapataink ardatai: ID, név, állapot (aktív, inaktív), helye (szektorszám), hatékonyasága és ciösségi értéke. Ez utóbbit a gép az alakulatokból számolja ki: 10 db gyalogság 2-es, 10 gépkocsizó alakul 3-as, 10 lank 4-es, 10 eje 2-es, 10 csatarepűlő 3-as erősségű. A hatékonyság értékek elsősorban beállítása-

inként lűggenek, de a veszteségek ezt esökkenthetik (különösen az Offense halted-es elakadások). Növelni lehet pihenteléssel, de attól is nő, ha egy magasabb elliciency értékű seregből transzlerálunk a fáradt csapatba. Év végén (Research fázis után) szintén nő a sikeresség értéke 5-10 egységgel.

Ha végeztűnk mindennel, a gép, vagy larsunk következik.

### Utánpótlás

Ha gyarlottűnk lyot, azt kioszthatjuk/telepíthetűk. Ha nem tudjuk kiosztani az utánpótlási seregeinknek, vagy elég erősek így is, rakjuk az "anyagot" egy üres űnh. rakárseregbe, ahonnan bármikor kioszthatjuk transferrel. Erdemes a hadseregekkel kerek számokra (és a hadsereg típusának meglehetően) adoli arányokra fellölteni, hogy lássuk miből mennyi fogyott. Ennek a segítségével mindig pontosan annyit tudunk betérakni, amennyivel az eredeti szint lartható. Még annyil, hogy a szövetségeseknek Anglia E-i és K-i kikötőjébe rakhatjuk az új hajókat, a ruszkiknál Leningrádban, és Szevasztopolba. A német esallósállamok seregei az anyaországtól kapnak utánpótlást függetlenül attól, hogy hol is vannak éppen. Utánpótlásuk értéke kb. 2-3 egység körűnként minden fajlából, ami a seregben van. A lavaszi utánpótláskiosztás és lépés között még be kell állítani a következő évi utánpótlásunkat, és a fegyvernemek fejlesztését. Ha a szövetségesekkel vagyunk (és a németek már meglámadták a Szovjetuniót), akkor oz előtt még a Lend lease tázis következik. Ennek lényege nem teljesen tisztázoli, néhány dolgot azért erről is kell tudni, mivel lényeges. A konvojok két kikötőből indulhatnak (Northern és Southern route), hogy melyikből hova mennek a hajók, azt nem sikerűlt kideríteni. A Trf. Industry-val a gyárakat parkolhatjuk az előbbi két kikötőbe, ahova előzőleg ugyanennyi hajót is kell transzlerálni. A Lend lease-zel a kiválasztolt kikötőben hajóra rakhatjuk az ipart. Ezek után a hajók másra felhasználhatók. Észleli hatása: a ruszki utánpótlása sokszorozásra növekszik (valamennyit enélkül is nő), az angol ipar egy része, vagy az egész átkerűl az USA-ba (azaz researchkor van ipar, de a térképen nincs rajta...). Ha valakinek van csomó ideje és gyorslölő cartridge-je, kísérletezze ki ezt a fontos, de igen bonyolult lunkciót! Ha ez megvan, utána már mindenkinét egységes a folytatás.

A **Transfer Industry**-val az ipart rendezhetűk át. Az ollranszlerált ipar ebben a lázisban már nem használható, ezért lehetőleg csak akkor pakoljunk, ha nagyon muszáj (nincs légvédelem, olloglalhatják stb.).

A **Production**-nal a gyártási értékeket tudjuk beállítani, és új gyárakat és ciődöket is építhetűnk. Nézzűk meg jól, mihez mennyi anyag kell, nehogy a legrosszabbkor fogjjon ki. Erdemes, hogy ejét csak 9-et lehet gyártani. (Különben a mezei gyalogságnak nem lenne értelme. Egyébként az eje kiképzés ludiommal tovább lart...). A **Research** ikonnal az egyes alakulatok minőségét/mennyiségét belolyasoltíhatjuk (lásd a Scenario builder-nét). Ha kiválasztottűnk egy alakulatot, eldölíthetűk, hány adagnyi nyersanyagot dlűnk a fejlesztésbe (0-9). Az adagok értékei az ikonok le-

lett láthatok, mint a gyártásnál. A fejlesztés sikero vételelszerű, és természetesen a beletetteti anyagtól is függ. Például 9-es esetén legalább egyet ő, de ez kettő, sőt ritkán három is lehet.

**Speciális esetek:** Ilyon például a rakéta és az atombomba, melyek 7-es ill. 8-as RSH értéktől gyárthatók, de tovább fejlesztéssel növelhető a hatótávuk, az eje gyártása max. 9, a esatahajó 1 évig épűl (azaz mindig az előző fázisban beállított értéket gyártják!).

### Tanácsok, a játék menete

Kezdűk a legelejéről. New game. 1939 Fall. A Scenario Builder 1-ben a Develop new, a Modify current/"országnev"/demo és a neutral/mod. demo pontokkal ne lörűdjűnk, ha nem beíthetűnk. A Scenario Builder 2-t egy az egyben hagyjuk, esetleg a németek esatahajó utánpótlását igazíthatjuk 3-ra vagy 5-re (ez még elmegy, az angoloknak ügyis 5-ször annyi hajójuk van(!)). Állítsuk be a játékosokat/gépet, a random népot-lpart (akkor kell alkalmazni, ha valaki már botéve tudja a lérkép értékeit), de a skálákat hagyjuk a nullán!, különösen a Sirength level-t, mert mint már korábban lórtam, ez MINDEN haderőértékhez hozzáarak egy csomót. Példa: 9-esie raktuk. Van egy 3/00/05/00/10-es (gys.k. gyalog/moto/lank/eje/repűlő) gyonge seregűnk. Ez 9-es levelen kb. így lest: 50/15/25/15/30. Na necc. Ha cédetileg csak gyalogság volt benne, mér' rak bele ennyi lankot, sőt még ejét is? Így minden seregűnkben lesz 10-15 eje, ami 10 sereg esetén már 100-150! Ennyivel minden nehézség nélkül megvelhetnénk lábunkat Angliában! Sőt, ha ejeahadseregűnk volt, tank is lesz benne, és így milyen nehéz lesz őket ledobni;! Ha Modify currentben esupán jóhíszoműséből kreáltűk a meglévő mellő három üres repteret Berhelés? ÁÁÁ dohogy! telkiáltással, meglepődűnk majd, mert mindegyiken lesz 15 bombázó és 20 vadász. Minden kikötőnkben lesz mindenből 10 (!!!), ha Allies-szel vagyunk). Az erről onnyil. Ha az ellenség skáláját is beállítűk, ott is ez lesz a helyzet, így sokkal erősebbek lesznek. Pl.: A szövetséges flotta nagyobb lesz (több kikötő, többet tesz hozzá), a ruszki minden seregében lesz tank (még hozzá sok) és eje, stb. A CoV 18-ban enlített 9-7-5 arány sem teljesen kóser, mert adjuk csak össze, 7+5=12 > 9. De ez még nem volna baj, hanem ott van még az, hogy a gép tudja használni a Lend lease-t és agyontámogatja a ruszkiat és elhurcolja az ipart az USA-ba, és hiába lővűnk le 68 Lend lease hajót, ha egyszer nem tudjuk mit száműl, ha lelőjűk, mert nincs hatása, meghogy a ruszkiaknak 19 seregűk lehet, stb.

A skálák közül maximum a hatékonyságnak van értelme, például, ha azt akarjuk, hogy ne változzon, a skálán és a Scenario builder 2-ben ugyanakkorára állítsuk be (gy.k. a skála érték szorozandó 10-zel). A SB 2 EFF. értéke egyébként az új, utánpótlás csapatok hatékonysága, a skála értéke (x10) pedig az abszolút minimum. '39 Fall: A kezdet, amin sok műlik. A német téllel erdemes először a longyeleket lerohanni (a gép támad is velük, ha mi nem lépűnk valaműl!). Lengyelországot: Kezdetben vala 6 sereg. Először is hozzuk létre az összes üres hadse-



regel. Célselel az utolsó Öbötüljű sereget raktárnak használni, és ilyen nevet adni neki. A többi üres sereg csak időlegesen kell a csapatok rendezésére. Ha lesz ejehadseregünk, olyan jeleket adjunk, amelyek egymás mellett vannak, de lehetőleg az A-t és B-t adjuk nekik, hogy az ő akciójukat lássuk először. Ha még nincs elég eje, szüntessük meg ezt a kettőt, hogy lenntartsuk a helyet. A többi jelet alkalmazzuk tetszés ill. szükség szerint. Most a hat sereg sorrendjét kell megváltoztatni. A 167-es szektorban lévő A-s sereget csak akkor bántuk, ha kell az A jel, különben jó úgy ahogy van. A 166-ban lévő B-ből viszont vegyük ki az ejéket, nehogy elveszzenek (az -ben (169) jó helyen lesznek), majd tegyük át a B-t a 178-ba. A C-nek a tartalmát cseréljük ki a D-vel, és a C-t (az addigi D-t) szintén rakjuk a 178-ba. A D-t és az E-t szintén rakjuk a 178-ba. Na most támadás! A: 75,77; B: 76,78; C: 76,79; D,E: 76,73; F: tartalék; O: raktár. A többi üres hadsereget szüntessük meg, és érdemes kitörölni a nevüket is (jobban néz ki a csapatlista). Ha féltjük a tankokat, az összes seregből rakjuk át a raktárba őket (kb. 50 db), és így egy szál se fog belőlni. Jobban fog viszont a gyalogság, de a esatát így is megnyerjük. Mégis melyikből jön több utánpótlás? És melyik a drágább?

A Baltikumot ne támadjuk meg, mert ezek lerohanása egyenlő a Szovjetunió megtámadásával! Azaz jön a Lond lease az angoloknak, és feltápolják a ruszkikál. Az Allies-szel téllenségre vagyunk kényszerítve, azaz nem érdemes támadni, mert a németek erősebbek, ezért inkább várjuk meg, míg ők támadnak.

Az Angliában lévő BEF (British Expedition Force) hadsereget vigyük át Franciaországba, de egy kis részt hagyjuk Angliában (pl. az O-ban), hogy ne álljon üresen. Az 1. Gyarmati hadsereget szállítsuk át Egyiptomba, egyrészt erősítésnek, másrészt Tunisszal együtt el is veszhét, ha a franciák megadják magukat. A másik fontos dolog a flotta rendezése. Gyűjtsük oda a szállító- és kísérőhajókat, ahonnan szállítani akarunk.

Ha Lond lease-zelni is akarunk, oda is kell hajó. A francia hajókat is elhozhatjuk onnan, biztos ami biztos. Az oroszokkal sem sokat lehet csinálni, igen gyengék és rosszul képzeltek a csapatok. Inkább gyűjtsük, rendezzük, pihentessük a csapatokat. Létrehozhatunk repertot, ha másért nem is, főlrevezetésnek. A Moszkvában lévő seregből vegyük ki az ejéket és alapítsunk új sereget nekik.

'39 Winter: A németekkel ebben a körben hozhatjuk helyre esetleges hibáinkat, ha elszúrjuk Lengyelország lerohanását. Ha pedig sikerült (az előbb leírt módon 100%), még ne támadjuk meg a franciákat, inkább gyűjtsünk erőt, mert sokkal jobban járunk, ha csak '40-ben tesszük. Hogy miért? Pár sokkal lejjebb leírom. Az Allies-szel szintén nem sok teendőnk van, legfőképpen a gyarmati seregeinkkel elfoglalhatjuk Irakot, de Egyiptomi csapatainkat meg is erősíthetjük támadás helyett. Az oroszokkal csináljuk azt, amit eddig, erősítsük a védelmet.

'40 Spring: Eljött az idő, hogy támadjunk a németek. Franciaország: Két lépésben könnyen lehet rohanni a franciákat, de egy kis szorosséval önkönkre huthat Észak-Afrika (néha még Szíria is). Ehhez azonban nagyon pontosan kell időzíteni. A Blitz keretén belül elfoglalhatjuk még Belgiumot, Hollandiát, Dániát, és ha van elég kételtünk és/vagy ejénk, Norvégiát is. A: legyen benne annyi gyalogság, amennyi feltér a kételtűkre, és minél több esatárepülő (40-50). Amp attk to 09. B: ejék, fogalóbb 15-20, és szintén minél több repülő, Amp attk to 12. C,D: Erős seregek legyenek, kb. 50/15/25/00/20, de a esatagépeket átrakhatjuk a partraszállókhoz. Ez a főörö, 124. E: Középes sereg, 29. F,G,H: Ezeknek nem kell erősnek lenni, 30/00/05/00/10 elég lesz, de repülő itt sem létkérdés. F-28, G-27, H-26. Az Allies-nek választania kell Franciaország és Norvégia között, így szinte biztosan nem küldenek túl sok haderőt Norvégia 10-es kikötőjébe. Ha nem kockáztatunk, nyugodtan elhagyhatjuk Norvégiát, de később már nem lesz annyi dolga a szövetségeseknek, és komolyabb erővel késleltethetjük egyéb műveleteinket.

'40 Summer: A második lépés. Most derül ki, sikerül-e megkaparintani Marokkót, Algériát, Tunéziát (vagy még Szíriát is). Ezek francia gyarmatok voltak, és a franciákkal együtt megadják magukat ezek is. Ennek azonban sok feltétele van és nem mindegyik tisztázott. Ezekben az országokban nem lehet ellenséges csapat, és Franciaországot a következőképpen kell elfoglalni: (Előbbi seregeink) A,B: Próbáljuk elfoglalni Norvégiát (10,11). C,D,E: Főörö, C-123, 127, 126, D-123, 127, E-123, 127. F,G: Olaszország felől támadnak: F-132, 130, 129, G-132, 130. Az olasz csapatokat is bevonhatjuk, az első és harmadik hadsereget foglaltuk el Jugoszláviát, de a Libiai második sereggel ne lépünk, ameddig nem derül ki miénn-o Algéria és Tunézia. A Combat fázisban a 127-es szektor esatája után megadják magukat a franciák, és ha a esata eredményeinek elnyomása előtt a képernyőt Alrikára állítjuk, megnézhetjük, mi történik. Legtöbbször nem mindegyik gyarmat áll át. sőt néha egyik sem. Hogy mikor melyik, nem tudni. Ez a rész is kutatásra vár, tesztelés kísérletezni, mert ez sem jelentősen csomó. Hiszen nem mindegy, hogy az olaszok és az Afrika Korps egy, vagy két fronton harcol...

A következő variációk következhetnek be: Mind átáll, ez a legjobb. Marokkó, Algéria, Tunisz, ez még mindig nagyon jó. Marokkó, Algéria, de Tunisz nem, ez már zűrös, gyorsan el kell foglalni a 2. olaszokkal (persze az egyiptomi határhoz 99 garrison). Csak Marokkó, hát ez már ugyanaz, mint mikor egyik sem. Itt két választásunk lehet: vagy elhozuk onnan a helyőrséget, hogy ne vesszen el, vagy 99-re feltöltjük, hogy feltartsa az addigra már odaérkező angolokat, ameddig nyomulunk Tunisz felől. Egyik sem áll át. Hát ekkor már baj van, azonnal át kell küldeni német csapatokat védekezni (két front), és mindkét oldalon 99-es védelmi vonalat

húzni. Emögé ajánlott még egy 60-70-eset is rakni, ha jut.

'40 Fall: A németekkel rendezkedjünk be Franciaországban, azaz rakjunk helyőrséget a esatorna partjaira. Ha sikerült megszerezni Norvégiát, azonnal hozunk vissza minden amihez nem kell hajó (ejo, repülő), ezek kellenek majd a Földközi-tengeren, vagy ha kockáztatunk, dobjuk át őket Angliába. Az összes esatahajót küldjük ide supportolni, és teljesen töltsük fel a sereget repülővel. Ha jókor támadunk az első ellentámadást kibírják, és ezután jöhet a konvoj. Próbáljuk meg elfoglalni Angliát még '41 nyara előtt, mert nem lesz, aki támogassa a ruszkikát (!). Az olasz seregekkel menjünk Görögországba: 1, 65,66, 3, 63,64. A 67-esbe valószínűleg jön majd szövetséges sereg. A 2. olasz sereggel védjük az egyiptomi határt, és küldjük át hajóval egy német sereget. Ezt akkor is tegyük meg, ha Észak-Afrika nyugati része is a miénk, mert így nyomulhatunk Egyiptomba. Ha nem akar elindulni a konvoj, küldjük sok tengeraltitórót ide, és több kis részletben küldjük át a sereget. Ez vonatkozik a majdani utánpótlásra is. Ha még nem a miénk valamelyik francia gyarmat, a német sereggel induljunk ellene nyugatra. Ajánlott Szicíliából ejéket átdobni Málta-ra, de ha nem a miénk Tunisz, a 145-be is (mert ez egy kikötő). A többi német hadsereget pihentessük, gyűjtsünk erőt, vagy ha Anglia ellen indultunk, készsítsünk behajózható seregeket, hálha megmarad az eje deszant, és lesz odaát kikötő.

'40 Winter: Eddig megkezdett hadműveleteinket próbáljuk befejezni: Görögország, É-Afrika. Ha netalán sikerült volna Anglia, gyorsan erősítsük meg a hidt és minden erőt küldjük át, ami csak át tudunk, az oroszok '41 nyaráig ügysem támadnak. Észak-Afrikában nyomuljunk előre Egyiptomba, majd onnan a Közel-Keletre, de a somleges államokat még ne támadjuk meg. A szövetségesekkel most már lesz mit csinálni: mindezt meg kell akadályozni. Mindenhova ahova csak lehet, küldjük hajóval csapatokat, és Angliában som baj, ha nagyobb erőket tartunk. Ezek duplán jók: Védik Angliát, előkészítik a Nagy Visszatérést, azaz a partraszállás(ok)at. Ha a németeké Marokkó, Algéria és Tunézia is, partraszállhatunk ide majd Gibraltárból és/vagy Máltáról. Ha Egyiptomot és Libanont elvesztjük, oda több csapatot nem küldhetünk, de Kuvaitból még megmenthetjük a helyzetet. A szovjetekkel sem kell unatkozni, szervezhetünk főgerőt, és kicsi, de annál kinosabb meglepetéseket is készíthetünk a németeknek. Ehhez kell néhány szállítóhajó Szovasztopolba és egy csomó eje. Gyártani egyébként olyat érdemes, ami nem jön majd a Lond lease-zel. Ilyenek: Repülő, eje, motorizált gyalogság, esatárepülő, hajók, helyőrség(!). A többiét ne gyártunk, mert úgyis jön majd, ha kell. Kezdetben kevés gyárunk van, később ez magától is nő kicsit. Kezdetben ezért csak ejét, esatagépet gyártunk. A Lond lease-zel

kapunk majd gyárakal is. Ekkor elkezdhetjük gyártani a többi hiánycikk egy-  
ségét amit nem küldenek

**'41 Spring:** Most már tényleg lel kell kő-  
szülni az oroszok megtámadására. Ha  
Angliába álljutollunk gyorsan vége-  
zünk velük. Majd lőjük vissza, és fog-  
laljuk el támadási pozíciókat. Kréta  
szigetét is elfoglalhatjuk, úgy mint Mál-  
tát. Az újonnan belépő magyarokat,  
bulgárokat, és a 1. és 3. olaszokat rak-  
juk az Atlanti part helyőrségeibe. A Nor-  
végiában maradt csapatokat meg-  
erősítve, megszállhatjuk Svédországot  
(sok ipar és még több nyersanyag),  
vagy segíthetünk a finneknek, ha be-  
lépnek. Spanyolországot ne támadjuk  
meg egyelőre, mert nincs rá idő, meg  
sok Allies haderő azonnal megjelenik  
benne.

Az Allies leladata az eddigi, az oroszok-  
kal azonban elkészíthetjük az előbb  
említett meglepetést: Egy vagy két  
ejhad sorozat szükséges, és 10-20 szá-  
llítóhajó. Ez mind legyen együtt a 197-  
ben. Amikor a németek megindulnak,  
ezekkel párti támadhatunk a 87-be, ami  
a románok központi szektora(!), a ha-  
jókkal pedig utánu küldhetünk egy köi  
csapatot. Innen gyorsan betörhetünk a  
védtelen Bulgáriába, vagy hálbátámad-  
hatjuk a betörő németeket. Ezt oljász-  
hatjuk Törökországgal is, több frontia  
kényszerítve a támadókat. Ne csak az  
53-tól törjünk be, hanem ejekkel a 47-  
nél is. A legjobb azonban az, ha előbb  
Bulgária felől elfoglaljuk a 46-ot, és így  
egy darabig nem jutnak be Törökor-  
szágba a németek, ilyesmii el lehet jät-  
szani a tinnel ellen is Leningrádból az  
erősen védeit 20 mögé, a 19-re is le-  
dobhatunk ejéket, ahonnan egy lépés  
a 21, a tinnel központi szektora. A 23-  
as Lettország kikötőből egyből a 21-re  
támadhatunk ilyen módon. Hát ez lett  
volna a "kis" meglepetéés! (Ezeket  
azért jókor is kell eldurantani...)

a Land-lease hajók indítását. Mivel nem  
lészázott ezek szerepe, elégedjünk  
meg szerény mennyiségű ipar elszállí-  
tásával (amely ki tudja hova megy). Ha  
a németekkel sikerül megállítani Egyip-  
tomban, vagy másutt, igyekezzünk  
megszerezni Észak-Arikát, ameddig a  
németek a ruszikkal szórakoznak. Ha  
eddig még nem foglaltak el minden  
szigetet a németek, ezeket erődsítük  
meg, mert innen partraszállhatunk a  
könyékre. A Közép-Keleten utolsó vé-  
dőbástyánk Ciprus szigete. Angliából  
csak akkor támadhatunk, ha nagyon erős  
seregeket gyűjtöttünk össze, és éppen  
kényes pillanatban éri a németeket. Az  
oroszokkal nehéz a helyzetünk, de  
utánpótlás jön bőven. Csak nagyon  
nagy túlerőben támadunk, meri csa-  
pataink Efficiency értéke alacsony. A  
hálországban mindig hagyunk egy-két  
sereget, aminek magas a sikeressége.  
Ebbe tegyük az utánpótlást, és ebből  
kiosztva magasabb értékű utánpótlást  
oszthatunk szét. Gyártsunk minél több  
helyőrséget, csapatunk gyengesége  
ellenére hatalmas veszteséget tudnak  
okozni helyőrségen harcolva, ezután  
jobb esélyekkel tudunk ellentámadni.  
Vigyázzunk repterünkre, mert ha nincs  
már központi szektor, támadás esetén  
elveszik.

Hát ennyit a hadműveletekről, ezután már  
a győzelemig tart a játék. Ha a németek  
győznek, a Strategic victory for the German  
player, the third Reich will last 1000 years.  
Felirat jelenik meg, ezután a végtelenségig  
folytathatjuk a játékot; ill. ha győzelmünk  
az idő múve (45 Summer-i nem vertek le),  
a végső győzelemig/vereségig folyik a jät-  
lek. Ha a németek minden szektorukat el-  
vosztották, a Strategic victory for Allies/  
Surria, Europe is free from the nazi  
oppressor felirat jelenik, hogy most már leg-  
feljebb egymás ellen harcolhat a két győz-  
tes fél. (Kiváncsi vagyok akkor mit is ki a  
gép, ha csak az oroszok győznek egye-  
dül...)

Ha azonban nem sikerül időben teljesen  
kilüszólni az összes német szektort, de a  
fővárost igen, akkor csak Marginal victory  
for the German player, ami szabadon dor-  
dítva dönletlenként értelmezhető.

## Még pár fontos dolog:

**Tengerszorosok:** Szerepük egyértelmű,  
akik a szoros, az tud behajózni a len-  
gerro. Gibraltár: két oldala van, az egyik  
az angoloké, a másik Tanger, spanyol  
tulajdonú. Az angolok áthaladhatnak a  
szoroson, ha bármelyik oldala az övék,  
de a németek csak akkor, ha Gibraltár  
ill. mindkét oldala az övék. Tehát végülis  
Gibraltár a kulcsa a szorosnak. Szuez:  
Két kikötőből áll, a 152-es a Földközi-  
tenger, a 153-as a Vörös-tenger felőli  
oldala. Ha a 152-t elfoglalják a néme-  
tek, a konvojok nem haladhatnak át  
rajta. Ha 153-at is elfoglalják, akkor a  
németek behajózhatnak a Földközi-len-  
gerro. Ha Gibraltár és Szuez 152-es  
lele a németeké, az angol hajók csak  
a 153-as íg közlekednek, Afrika meg-  
kerülésével. Ugyan orre mennek Kuvait  
felé. Skageirak: A Balti-tenger bejára-  
ta. Hasonló, mint Gibraltár, de ill a né-  
meteké az előny. Kulcsa Dánia, tehát  
ha Dánia a szövetségeseké akkor tud-

nak csak behajózni a Balti-tengerre.  
Boszporusz: Kulcsa Isztambul. Amed-  
dig semleges, addig Románia kikötő-  
jébe nem tudunk behajózni

## A játék hiányosságai:

Hát van egy pár és meg is emlitem, ne-  
hogy valaki megjegyezzo, hogy laialikus  
vagyok. Nem a játék grafikájáról lesz szó,  
hanem az elméleti, ötletbeli hiányosságai-  
ról.

Az első és legnagyobb a légiorő korláto-  
zott alkalmazhatósága. Könnyen meg le-  
hetett volna oldani néhány dolgot, amely-  
sokkal élvezhetőbbé tette volna a progra-  
mot.

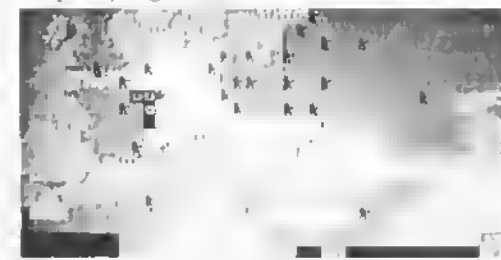
**A bombázók:** A Bomb prod. és a Bomb  
base mellett lenne még Bomb. port,  
Sea patrol, és Bomb army. A Bomb  
port-tal kikötőt, a Sea patrol-lal a ten-  
geralattjárókat és a konvojokat, a Bomb  
armyval egy szektorban a hadserege-  
ket bombázhatnánk.

**Szállítórepülő:** Új repülőajta, mely ha-  
sonló lenne a szállítóhajóhoz, de per-  
szo kisebb kapacitással (csak gyalog-  
ságot és ejéket szállítana). Az ejékol  
oz dobna le. Az ellenséges vadászgé-  
pek ugyanúgy irtanak öket, mint a ten-  
geralattjáró a szállítóhajókat. Ez ellen  
ezeket is lehetne escort-olni saját va-  
dászgépekkel.

**Légvédelmi jármű:** Új alakulat, mollyel  
védekezni lehet a csatagépek, és a  
bombázók ellen. Max. 9-et lehetne be-  
lőle gyártani (Mint az ejéből.)

**Atombomba:** Eddigi értelmellen halását  
éridemes lenne változtatni: 10 gyáral és  
25 népességet irtana ki. Szerintem  
emberségből ki is lehetett volna hagy-  
ni a játékból. De hát a játék az játék...

Ezeket azért írtam le, hátha valaki (aki job-  
ban programoz, mint én) kedvel kap és  
átírja a programot



MAPPA THE BATTLE OF EUROPE

Hát ennyi lett volna. Remélem hasznos  
lesz mindenkinek, aki nem 70-80-as sere-  
gekkel mászkál! Ez a leírás nem jöhetett  
volna létre, ha nincs a Panasonic R540...

Ian Snailman "Alnotz"

U.I.1: Nekem az F4CG verzió van meg,  
amely játék közben soha sem fog ki.  
Egyetlen hibája, hogy menítés után be kell  
tölteni az egész programot újra. Na per-  
szo, aki állandóan menti/tölti, annak ez idő-  
be telik, de jobb ha csak akkor mentünk,  
ha létbehagyjuk a játékot. A valóságban  
minden csak EGYSZER történik meg

U.I.2: Örömlnek, ha valaki elárulná, hogy MI  
VAN A B oldalán?? Azaz miéit 2SD a prog-  
ram, pedig a B oldal üres (vagy még  
sem?...)!



állítólag csempészetért is, de én olyat sosem kaptam. A "You send a gaol" üzenet rosszal sejtet.

- *Lady's House*: magyarul többféleképpen mondják. Ki-ki hagyatkozzon a saját piszkos fantáziájára. (Dívatosan: masszázsszalón. A regényben Meijmei szerint szajhaház.)
- *Falat lámaszjó sötét alakok*: ópiumcsempészek, seftelhetünk, ópiumot kínálnak eladásra, vagy tőlünk akarnak venni.

#### Tengeri almenük:

- *térkép* (ha nem felejtettünk el venni): átnézeti térkép, rajta a városokkal, hajózási utakkal, egy irányító jelöli az aktuális helyzetünket. Ezzel választhatjuk az automatikus hajózást egy-egy hajózási útra, de előbb rá kell állni. (A hajóútra, nem a térképre.) Ekkor nem kell az irányítással kínlódnunk, magától követi a teknő az utat, amíg valami esemény nem adódik, pl. elfogyott alólunk a hajóút, ellőjt róla a szél, hajóval találkozunk, elfogyott a crew kajája, lázad a legénység és egyebek. Ekkor visszkapjuk a hajó irányítását, az aktuális üzenet mellett.
- *Vitorla*: vitorla fel, vitorla le, na miért?
- *Kormánykerék* (ágyú): egymás helyett jönnek be, az egyikkel a békés hajózást választjuk, a másikkal egy hajó megtámadását, ez van lecsereelve az én Hotline verziómon. Szóval: amelyekre a "Combat mode selected" varázssige jelenik meg, azzal tudunk támadni).
- *Csirke (?) tányéron*: kajaosztás a legénységnek, heti 5, 3, és 1 napos adagolásból választhatunk, mutatja a crew létszámát és a rendelkezésre álló készlelet. Ha nem kapnak kaját, akkor legyengülhetnek a tengeri csatákra, éhen is halhatnak, vagy éppen fellázadhatnak és dezertálhatnak, úri kedvük és hangulatuk szerint.

Kikötőbe érve a maradék kaját a marháik mindig kiszórják a cápáknak, minden indulás előtt újat kell venni!

- *Távcső* (ha nem felejtettünk el venni): körülnézhetünk, hogy mi újság a nagyvilágban, hajót azonosíthatunk. Akármilyen a horizon nevű rejtélyes üzenet tájékoztat arról, hogy mi került az utunkba

Hajókázás közben azlán egy tekercsen különböző titokzatos üzenetek jelennek meg:

- "Not have enough crew", rögtön az indulásnál: talán legénységet kellett volna toborozni. Ugyanígy tájékoztat egy üzenet arról is, hogy indulás előtt esetleg hajót felejtettünk el venni (úgy félóránnyi lőtöltés után, ez végig jellemző).
- A "Crew weaken with..." kezdetű üzenet esetén elfelejtettünk kaját osztani a legénységnek, azt reklamálják.
- "You are under enemy attack!": műsort ad a legénység, lázadnak. (Erre írtam a jóműlikor a Nothing nevű bácsit, de azóta páratlan éleselméjségemmel és logikámmal erre a következtetésre jutottam.) Vagy megússzuk és nem történik semmi, vagy dezertálnak, és akkor a hajó elsüllyed és vége egy életünknek, ha csak ez az egy hajónk volt, ha több is, akkor valamelyik másikkal

- *Bank*: hajót vásárolhatunk és adhatunk el. (Nincs minden városban, de van ahol kettő is.)

#### A játékban szereplő hajók:

*Lorha*: 150.000 ezüst áron, 10 rakományegység, 2 ágyú, 6(+1) fő crew, az elején csak erre lelnek, lel is kell szerelni!  
*Klipper*: 250.000 ezüst áron, 30 rakományegység, 4 ágyú, 12(+1) fő crew.  
*Fregatt*: 400.000 ezüst áron, 30 rakományegység, 8 ágyú, 24(+1) fő crew.  
 Mindig csak az "aktuális" egyetlen hajó raklerek játszik, azaz amellyikkel hajóznak, utójára vettünk. A többi csak úgy van, rakomány, felszerelés, legénység nélkül.

- *Inn* (Kocsmá): részegeskedhetünk, fizetett legénységgel toborozhatunk 100 ezüst/fő egyszeri zsoldért. A legénység toborzásának olcsóbb módja az utcán lehetséges, a "suhi" nevű népi hangszerünkkel, a verbunkos-verbunkos módszerrel. A recept: végy egy husángot és egy ópiumszívó kinali (világoskék ruhások), ved lejbo, és máris kész egy tengerész, akit a liad a hajóra cipel. Röviden: rablunk ingyen.
  - *Supplies* (ellátmány): az elején vegyünk rögtön lórakpól és leleszkópot, valamint lejárunk a crew uzsonnacsomagját megvenni (1 egység = 140 adag kaját)
  - *Warehouse* (áruház): legális árukkal kereskedhetünk, teát, seletmet, jádét (drágakő) vehetünk és adhatunk el. Az árak folyamatosan változnak!
  - *Armoury* (legyverraktár): ágyugolyót, muskétagolyót vehetünk. Ha kalózkodni akarunk nem árt 2-2 dobozzal indulni, rossz tulajdonságuk, hogy használat közben fogynak.
- A térkép-leleszkóp, a kaja és lőszerek ugyanúgy rakománynak számítanak, a kereskedelmi árunk raklerekét csökkentik!
- *Gaol* (városi börtön): itt nyaralhatunk 30 napot egy-egy kiadós verekedésért, és

#### TAI PAN (C64)

Szóval: Kinában vagyunk 1841-ben. A játék célja egyszerű és más játékokból már ismert: minden lehetséges tiszlességes és piszkos módszerrel (logális keresedelm, ópiumcsempészet, kalózkodás, szerencsojáték) minél előbb és minél nagyobb vagyoni összeharócsolni magunknak. A történelmi háttérrel melőzőm

A játékot joy-jal, de billentyűzetről is irányíthatjuk. Aki az utóbbira kíváncsi, nézz meg a "dox"-ban.

#### Városi almenük:

- "Space"-szel hívhatók be, ugyanígy a tengernek is, majd a kiválasztottan click.
- *Ejjeli edény kiborítva* (azaz: erszény, kilelő mutató nyíllal): vásárolni valamit.
- Ugyanez, de befelé mutató nyíllal: eladni valamit.
- *Kéz*: levenni vagy letenni valamit, csak a husángot, a "suhi"-t lehet, keressük is meg, amint pénzünk és hajónk van már az elején, kell majd a toborzáshoz.
- *Floppy*, *lefelé mutató nyíllal*: állás kimenetése formázott mentőlemezre, nem formáz saját magának.
- *Floppy*, *lefelé mutató nyíllal*: állás betöltése.

Emellett két bűvös szó, mellette számok: a "Cash" a rendelkezésünkre álló készpénz, a kasszánk, az "Assets" az aktívaink: hajónk, árukészletünk értéke, a kereskedelmi árak cirka letén.

#### Városi tevékenység és épületek:

- *Restaurant* (vendéglő): kajálhatunk, "rulettezhethetünk", valamint itt kapunk a pályakezdéshez Zsin-Kua-tól 300.000 ezüst kamatmentes Start-hitelt, 6 havi tutamidővel. A 6 hónap leletével bármelyik kikötőbe futunk be a program automatikusan Kanlonba teleportál, figyelmeztetve a becsületbeli kötelességünkre. (Zsin-Kua unokáját nem kell feleségül vennünk!)



nem anyagi vesztéssel vesztettünk, Kantonból folytathatjuk, majd a jós oldonti, mindnyáján az ő kezében vagyunk.

- Az "end of road" lényegű üzenetnél lotériünk a hajóútról, vagy elfogyott a hajóút.

Hirtelen ennyi jutott eszembe, most jön a kalózkodás:

Ill megpróbálom leírni részletesen, hogy mit mikor kell nyomni, mert kezdetben igen-csak bele lehet gabalyodni.

Szóval, ha a "combat mode selected"-et váltottunk hajóval találkozáskor (de lehet folyamatosan erre állítva is hajózni), akkor az ágyú lövésére kés.

A tűzgombot megnyomva kapunk egy képet, melyen balról jobbra, oldalnézetben beanímál a megtámadott hajónk, ezt kell majd elfalálni. A joy.-jal válogathatunk az ágyúink között, ha több is van, mindig csak egy fog lüzelni. Csak lőtávolságot tudunk állítani, az ágyú oldalirányba nem forgatható el. A hullámokra célozva és a becsapódást figyelve állítsuk is be rögtön egy-két lövéssel a lőtávolságot, majd amikor az ellenséges hajó kezd az ágyúink elé érni, akkor tűz. (A joy.-jal jobbra-balra az ágyúk között válthatunk, előre-hátra mozgatva a lőtávot változtatjuk, a tűzgombbal lüzelünk.)

A sikeres találatunkat a vitorlákon megjelenő szürke pletcsni jelzi.

Ha áthaladt az ágyúink előtt, akkor "Space" nyomásra újra a tenger képét kapjuk, és "tűz"-zel ismétlődik az előbbi műsor. Egy alkalommal kettőtől löböt nemigen sikerül beledurrantani, ezér többször is kell támadni.

Közben mi is kapunk löle is rendszeren találatokat, ha elég sokat, akkor a mi hajónk is leáll, és egy ideig nem is fogunk továbbhaladni, egy kicsit szobroznunk kell, míg kijavítja a legénység a sérüléseket.

Ha kellően sok találatot kapott az ellenséges hajó, akkor megáll. Ekkor megint "space", és a tengeren mellé kell ügykedni magunkat, hogy jó kalózmódszerrel megcsákyázhassuk. Nem is olyan egyszerű, mert ha nem jól nevelten, párhuzamosan akarunk mellé állni, akkor mindig vissza fog lökdösní. Ha sikerült melléállnunk úgy, hogy közben nem indul még el, akkor újra "tűz"-gomb, és a "Boarding enemy ship" üzenet tájékoztat arról, hogy sikerült átkecmeregnünk a fedélzetére, mienk a terep.

Kapunk három ikont, amik között a "space"-szel válogathatunk, a kard vagy pisztoly az aktuális fegyverünk, az utóbbi csak akkor működőképes, ha lőszerünk is van hozzá. A feladat: a fedélzeten megkeresni és kinyírni az ellenséges kapitányt.

Hogy ez azért annyira egyszerű ne legyen a fedélzeten a korlátok, a rakomány és a feljárók labirintusnak vannak kialakítva, és ott a hajó saját legénysége is. Velük nem sok gondunk lesz, mert egyrészt mindig a mi mozgásunkat követik, másrészt a mi emberkénk sokkal gyorsabb, úgyhogy nem muszáj mindenkit halomra gyilkolnunk. Egy logóvonal jelzi az erőnlétünket, a még megmaradt legénységünkkel.

Balul sikerült vállalkozásunk esetén még mindig ott a harmadik, a hajót ábrázoló ikon, ezt választva tudunk elmenekülni. Ha sikerült kinyírni a kapitányt (ő az, aki nem szaladgál, hanem egy szépen lejejt poroltóra emlékeztető műalkotás előtt áll-dogál, abban gyönyörködik, ráadásul kard-

dal csak orvul, hátulról lehet lecsapni), akkor biztos ami sicher arról a "You have killed..." kezdetű üzenet is tájékoztat. Ugyanebben kapjuk meg a munkánk végeredményét is, ott a végén: ha kevés ember vesztettünk és az övét sem koncoltuk fel teljesen, akkor a mienk a hajója. "The ship now joins of your fleet", hurrá, eggyel több hajónk lett! A hülye crew pedig örömeiben a rajta lévő teljes rakományt, pénzt, felszerelést valószínűleg a tengerbe szórja, mert az üres hajón kívül semmit sem kapunk.

(A saját crew gyengeelméjűsége nem meglepő. Akárcsak a Pirates!-ben. A marháit, ott is monsták ami menthető meglontolástól mindig az éppen süllyedő hajónkra szokták átdobálni az aranyunk nagy részét, ott hiszik a legnagyobb biztonságban. Meg a terepharenál, mikor 100-150 muskétásunk többszáz spanyol védőből mind ugyanazt az egy szálat pécézi ki magának és lövik szilává. Utána meg csodálkoznak, hogy milyen lassan fogynak egyenként ritkítva a védők.)

Ha sok emberünket elvesztettük, vagy az övéből gyilkollunk le túl sokat, akkor "Not have enough crew" mellett a mienk a rakományából annyi, amennyi üres raketerünk van. Jó esetben időnként előfordulhat, hogy hiába vettük meg az Armoury-ban a muskétagolyót, amikor kéne nincs egy darab sem! Atvert a kereskedő? Elláple a crew? Na ja, ezektől minden kitelik.

Ha túl sokat és kevés eredménnyel szórakoztunk az ágyúzással, akkor majd a "Your ship begin..." kezdetű üzenet fog tájékoztatni arról, hogy az ellentél megunta a szerencsétlenkedésünket, fordult a kocka, a vadászból vadkacsák lőttünk. Megcsákyáztott, és már ugrálnak is át a kockalójú LEGO emberkék. Na, ekkor szoktak engem mindig kinyírni, annyian jönnek.

Ha a kalózkodáskor szűk öböl vagy kikötő kijáratánál támadunk meg valakit, és sikerül állóira lőnünk, a partink sajátos véget ér: bosszúból úgy el fogja állni az utunkat a szerencsétlen, hogy sem csákyázáshoz mellé állni, sem otthagyni a lenébe, elmenni mellette nem fogunk tudni, nem lesz hozzá helyünk. Ilyenkor egyetlen megoldás segít, a "Press reset to continue", az éppen folyó partink továbbjátszhatatlanná válik.

Ha a támadáskor a tűzgomb sűrű nyomkodásakor az ágyúlövések helyett "Run out of cannon shot" üzenet tapasztalható, akkor elfogyott az ágyúgolyónk (vagy anélkül indultunk). Spórolni kell vele, egy rakományegységben ha jól emlékszem csak 8 db van! Mi van még, vagy mi nincs a megszokottakhoz képest?

Legnagyobb sajnálattal báti, de nem lehet városokat meglátni, így pl. Peking vagy Kanton történet szerinti megsarcolására sincs lehetőségünk. Nem tudjuk Hongkongot sem megalapítani, Sir Longstaff (kínai-ian: "Undóító Pénisz") szuperintendáns bácsi sem jelentkezik, hogy ezt-azt ökörködjön.

Csóró éhenkórászként megékezkve az életremben üres zsebbel is kajálhatunk, csak utána fognak kidobni, de a kocsmában és a lányoknál nincs lehetőség potyázásra. Nincs választás: a nehézségi fokozat, valamint csak egyetlen életünk van, amit elvesztve "Game over".

Ez többléteképpen is megtörténhet velünk, kalóztámadás, vagy a crew dezertálása után a teknőnk elsüllyed, mi pedig a tengerbe fulladunk (drown at sea), vagy berugunk a kocsmában és részegen minket is elrabolnak, ugyanígy elrabolnak akkor is, ha a lányoknál túl sok (a regény szerinti virágyelven) lili-lolival lárásztjuk le magunkat.

Ha Zsin-Kua nem kapja meg a pénzét határidőre, akkor ő rengeteg arcot veszít, mi pedig az életünket.

Hülye hűzés (vagy hiányosság) a programban, hogy nem tudunk saját jószántunkból visszatérni a normális életbe, ahhoz előbb el kell haláloznunk. Időnként nagyon hiányzik egy inventory is. ("Party status", emlékszek?) Az pedig, hogy az összes pénzünkkel állandóan magunkkal kell hordani a legénység lázadási hajlamára hal serkentőleg.

Éthálózásunk után megtudhatjuk, hogy mire vittük amíg éltünk: egy Pirates-szerű értékelés szerint leholunk rabszolgák, részegesek, csődbejutottak, vagy akár mi lehelünk a kereskedő-fejedelem, Dirk Struan, a Taipan is, a vagyoniunklól lüggő-en.

(Kínai-magyar szótár: Tajpan = Legmagasztosabb lörli, a neje a Tajtaj, a Legmagasztosabb Legmagasztosabbja, a tajfunk pl. a legmagasztosabb vihar, a zsoosz pedig a sors, szerencse. A hülye kínai városneveket már jómultkor is magyarosítottam. — TL)

A regény és a belőle készült film között egyébként (Shevaun kisasszony minden látható és sejtethő bája ellenére) kb. akkora a különbség a regény javára, mintha ezt a játékot hasonlítanám a Pirates!-hez. (Nem tesztjő kritika, ettől ez egy jó játék!) De azért még mindig a kategóriája egyik klasszikus, "standard"-je, amit kár lenne a mai játékdömpingben is ellelejtetni. Mert azért olykor még az Ocean is tudott jó játékokat kiadni, nem csak lútszalag piff-pallót. Csak lassú. Meg olykor randa.

Játékdömping a 64-en? Te jó ég, ez tény! régen írtam, ennyi idő telt el a levelem két vége között!

Egy-két jótanács a végére:

- Juniában rossz joss Japánba indulni, megékezkve úgyis Kantonban találjuk magunkat, a Japánba szánt áruval a nyakunkon.
- A fejbevert ópiumszívók igen látványosan csuklanak össze, kupacha verve is szépen mutatnak, de azért is gaol jár!
- Szótárazva nem érdemes a leírás-filc-t nekiállni böngészni. Olyan hosszú, hogy talán nyugdíjaskorára végez is vele az, aki még nem több 15 évesnél, ha addigra a nyugdíjkorhatári is felomelik! (74 blokkocskányi. A regény 927 oldal, de magyarul.)
- A minket ért kalóztámadás mindig úgy kezdődik, hogy a másik visszatámad (Az eredeti történet szerinti kalózvadászat lenne.)
- A "jólnevelt" esákyázáshoz egy poén, hogy mennyire kell vigyázni: egyszer adódott úgy, hogy szemből terden sikerült belemennem. A program rögtön díjazta a produkciomat, a két hajó úgy összeragadt (micsoda szex lehetett!) (Shippenszex — Shipboy), hogy csak egy jól irányzott resettel lehetett szét-szedni őket.

Torba László, Gyöngyös

# Doomdark's Revenge

## Doomdark's Revenge (C64)

Ez a lista hatásosan csak a CoV 20/21-es számával együtt alkalmazható, ezek együtt nem csak a karakter várának helyét mutatják meg (ami abban az esetben jó, ha az illető seregét teljesen szétverte, és egyedül áll neki keresni az elődjét, és az arra töbláboló ellenséges egységek nyitják ki), hanem segít felállítani egy jó stratégiát a toborzásakor, majd pedig a Jégbirodalom elfoglalásakor.

A listában leírtakon kívül van még 5 erőd, amely nem tartozik karakterhez, ezek a játékok segítő eszközök (koronák, spell, rúna) nevét viselik (általában elfoglalják már mire odaerünk):

*Crown of Varerand* (4,39); *Crown of Imriel* (95,30); *Crown of Carudrium* (48,50); *Spell of thigrom* (18,60); *Runes of Finom* (64,10).

## Pár hasznos tipp:

- A legtöbb legyvert és más stuffokat (korona, rúna stb.) a Malinane-l dombonál, és az alatta elterülő Tororthand síkságon találjam (tőleg akkor, ha a közelében volt a tulajdonosa), a 29,39-es pozícióban lévő torony pedig a karakter saját fegyveréről (annak helyéről) ad infót.

- Sareth általában a serege előtt megy egyedül(!!), ekkor — két vagy több seregünkkel — támadjunk rá, így a serege alaposan legyöngül (ha szerencsénk van, akkor teljesen szétverjük), és ekkor visszaballag a legközelebbi várához emberekért, így megszabadulunk tőle 10-15 körre, és nyugodt szívvel toborozhatjuk be Sareth lovagjait (már amolyan sikert).

- Luxorral foglaltunk el pár ellenséges karakterhez tartozó várat (pár barbarral segítsük őt ebben), és így neki is lehet(nek) vára(i). Lohetőleg siessünk a művelő elvégzésekor (és tartsuk távol a gazdáját az ostiomlolt elődtől/városlól, ha netánján visszatérne), mert Sareth nagyon hamar megtámadja Luxort, és ha még nem sikerült neki elfoglalnia leendő várát (vagy még nem töltötte fel a seregeit), akkor igen hamar megszűnhet.

- Abban az esetben, ha az ellenség nagyobb sereggel támadja a várunkat és van több várunk a közelben amiből lehetne tankolni embereket, és a helyzetet reménytelennek látjuk, akkor jól jöhet az a pont, amely lehetővé teszi, hogy lepakoljuk a várba az embereinket, és elhúzzuk a csíkot onnan (Luxor esetében a támadó sereg békén hagyja a várat, és Luxort kezdik üldözni — általában —, vagy ha nem, akkor legalább egy része ott marad a várat ostromolni), így legalább a vár megmarad, és ha közel van a szövetségeseink várá ahonnan tudunk felvenni embert, talán még meg tudjuk menteni a sajátunkat (Luxor csak saját várából vehet fel embereket, így ez a trükk csak akkor hatásos, ha több vára van)

Tarthelel használjuk a Spellt, és toborozzuk be Mokrint, akinek a pozíciójába kerülünk (ne adjuk oda neki a Spellt, mert akkor elvesztjük mindkettőt — Mokrint és Tarthelel is).

## Fajta: Fey

Név	Lakhely	Vízszln.	Ellenség (fajta)
Függ.			
Berormane	9	43	Zarashand (Icecold)
Berormom	17	17	Kahangriel (Icecold)
Carorthand	23	29	Talormane (Icecold)
Carorthane	14	21	Glormang (Icecold)
Carorthom	25	61	Varormane (Icecold)
Ingomand	25	43	Imgoiarg (Dwarf)
Ingomiel	9	58	Kahudrak (Barbarian)
Ingorthand	8	63	Gileon (Icecold)
Imorthesh	2	49	Lorrom (Icecold)
Imelthorn	21	32	Sareth (Heartstealer)
Loranguel	15	55	Malane (Icecold)
Lorangrim	5	47	Imgoril (Icecold)
Worldrane	17	46	Tarthelel (Fey)
Obireon	1	64	Carorthad (Icecold)
Tharand	3	28	Anvarom (Icecold)
Thigrand	16	29	Malinane (Icecold)
Thormand	29	30	Kahangrom (Icecold)
Thorthand	12	50	Ingomarg (Dwarf)
Tororthane	22	36	Malormun (Icecold)

## Fajta: Barbarian

Anvorthun	26	8	Berangrom (Dwarf)
Anorthon	1	15	Hagudni (Dwarf)
Carneon	8	41	Thorarg (Giant)
Carormand	40	9	Lorangrim (Dwarf)
Frak	17	9	Thigrik (Dwarf)
Glortharg	47	3	Torormarg (Dwarf)
Ingomad	23	3	Carangrane (Giant)
Kahudrak	24	20	Varangrand (Barbarian)
Kahudarg	15	12	Luxor (Moonprince)
Lorangrom	32	7	Ingorthand (Fey)
Thangrad	36	12	Berangrom (Dwarf)
Thorthak	29	2	Glorthon (Giant)
Thorthon	47	18	Thormuk (Giant)
Tonnarg	2	3	Ullormane (Giant)
Varangrand	8	18	Thigrik (Dwarf)
Vurarg	30	27	Ushangrane (Icecold)

## Fajta: Dwarf

Carothay	50	53	Glormarg (Icecold)
Berangrom			Carangresh (Icecold)
Gilgri	35	61	Kahudarg (Barbarian)
Glormane	47	31	Talorthane (Icecold)
Gloruk	46	22	Thorthak (Barbarian)
Gludreon	46	61	Carorthom (Fey)
Hagildrom	66	32	Berorthom (Giant)
Hagudni	53	45	Genormarg (Icecold)
Imangruk	36	50	Monldrane (Fey)
Imelom	30	54	Anvorthon (Barbarian)
Ingomarg	58	35	Thormand (Fey)
Imukom	33	32	Varangrand (Barbarian)
Lorangarg	40	43	Carorthane (Fey)
Tharuk	41	35	Tonnarg (Barbarian)
Thelak	39	21	Glormeon (Giant)
Thigrik	34	45	Malrane (Icecold)
Thudun	44	43	Imagrom (Giant)
Torelom	41	33	...
Torormarg	57	32	Varangrim (Giant)
Ullangmik	30	62	Obigrom (Giant)

## Fajta: Giant

Anvdrak	55	8	Luxor (Moonprince)
Asorthane	83	5	Kahudrom (Icecold)
Berorthom	71	7	Thangarg (Icecold)
Carangrane	64	7	Gileon (Icecold)
Fenom	51	9	Carorthand (Fey)
Ganngrom	52	20	Anvorthun (Barbarian)
Glormeon	91	7	Sortharg (Icecold)
Glorthon	74	27	Malorthand (Icecold)
Imagrom	96	1	Thigrim (Icecold)
Imenarg	62	14	Glormane (Dwarf)
Ingomad	94	12	Imeldrom (Icecold)
Imalrom	64	19	Sortharg (Icecold)
Obigrom	71	14	Tharuk (Dwarf)
Obortharg	74	12	Sigrom (Icecold)
Obularg	87	13	Torelom (Dwarf)
Sidrom	50	2	Ingomad (Barbarian)
Thangrom	63	3	Hagudni (Dwarf)
Therarg	62	22	Ingomarg (Dwarf)
Thormuk	91	22	Imasharg (Icecold)
Torelak	57	18	Thelak (Dwarf)
Ullormane	66	25	Thorthon (Barbarian)
Varangrim	79	18	Lorrom (Icecold)

## Fajta: Icecold

Malisane	94	49	Caromand (Barbarian)
Malormun	63	46	Rothron (Wise)
Morangrim	75	31	Gangrom (Giant)
Sigrom	79	29	Ullormane (Giant)
Sortharg	82	27	Ingomad (Fey)
Talormane	93	34	Asorthane (Giant)
Talorthane	76	54	Ingomand (Fey)
Thangarg	71	44	Imorthesh (Fey)
Thigrim	87	29	Berorthom (Giant)
Thirum	61	56	Carothay (Dwarf)
Tidresh	66	43	Ullangmik (Dwarf)
Torangrom	83	61	Hagildrom (Dwarf)
Ullangruk	74	38	Carorthom (Fey)
Ushangrane	57	56	Ingomarg (Dwarf)
Ushudrag	92	52	Obigrom (Giant)
Varormane	63	61	Kahudarg (Barbarian)
Zarashand	82	45	Anvdrak (Giant)

## Fajta: Icecold

Anvarom	55	49	Thelak (Dwarf)
Anvireon	93	29	Lorangrom (Barbarian)
Berudarg	77	45	Luxor (Moonprince)
Carangresh	56	63	Ingomad (Barbarian)
Carorand	66	57	Glormarg (Barbarian)
Carorthad	93	62	Kahudarg (Barbarian)
Fungrom	56	52	Imorthom (Fey)
Fenarg	59	50	Gludreon (Dwarf)
Firim	71	56	Tororthane (Fey)
Genormarg	73	62	Carorthand (Fey)
Gileon	70	48	Lorangrim (Fey)
Glormarg	66	47	Glormane (Dwarf)
Glormon			Monldrane (Fey)
Hagudrak	78	38	Thorthand (Fey)
Imelom	82	54	...
Imasharg	83	38	Thormand (Fey)
Imeldrom	93	41	Glormeon (Giant)
Ingail	88	57	Ingorthand (Fey)
Ingasharg	71	36	Thormand (Fey)
Ingudrom	77	60	Berormom (Fey)
Kahangriel	69	32	Thigrand (Fey)
Kahagrom	87	49	Ingomarg (Dwarf)
Kahudrak	69	60	Tharand (Fey)
Kahudrom	67	29	Carorthane (Fey)
Lorrom	87	36	Carangrane (Giant)
Lororthane	68	39	Obireon (Fey)
Malrom	74	43	Berormane (Fey)
Malrane	68	47	Lorangarg (Dwarf)
Malrarg	86	63	Ingomiel (Fey)

Dóra László, Kunféhértő

# AMBER

## MOON



Kezdetben vala az **Amberstar**, jó ideig meg is maradt azon Annyások táborában akik szeretik a komolyabb logikai feladványokat és az eselleges löbb helyi játékok.

Teli múlt az idő és eljött a második rész, ami a maga nemében rengeteg torradalminak számláló ujdonságait hozott. Nagyobb játék terület, jobban kidolgozott grafika. Amíg az első ízben tökéletesnek mondható nagyítórutin a tablinnyusokban, szabadabb mozgáster. Tehát amit elsőre elmondható, hogy az utóbbi évek talán legjobb programja ez egyetlen hibával (ami a löbbséget érinti), hogy ekes német nyelven szól hozzánk.



Az előző részből megismert harcos — aki most 70 év látlatában már nagyapó — öltözik minket egy igen hosszú és veszedelmes küldetésbe. Nagyapóval kapunk néhány utalást a reánk váró megpróbáltatások mibenlétéről.

A komplett leírás előtt nézzük a játék irányításának és a karakterek fő tulajdonságának "rövid" bemutatóját.

### Irányítás:

**Egér bal gomb a karakter fejen** — vezelőnek kijelölni

**Egér jobb gomb a karakter fejen** — az adott karakter feltár lehvása

**Egér bal gomb a játékmözön** — az éppen aktuális irányba menni

**Egér jobb gomb a játékmözön** — menni, megnezni, beszélni gyors váltása

**Egér bal gomb a parancs ikonokon** — az adott parancs aktivizálása

**Egér jobb gomb a parancs ikonokon** — másodlagos parancs ikonok. A parancs ikonok pontos terrása a mellékletben megtalálhatóak.

**Funkció billentyűk F1-F6** — megtele az egér jobb gomb a karakter fejen című utasításnak

**Numerikus billentyűzet az enter** — megtele az egér parancsváltó utasításával

**Numerikus számok** — megtele a parancsikonokon az egér bal gomb nyomásával

**Kiegészítő nyílak a feltárban** — lapozás, a játék mezőn irányítani a csapatot az adott irányba

A kérdezőnél a válasz első belület keressük ki a saját billentyűzetünkről (PJ · JA · J · NEIN · n) Javaslom, hogy játékok előtt állítsuk be a német keymap-ot mivel szükség lesz különböző szövegek német beírására.

### A karakterekről:

Ha lehvjuk a karakterünk leírát akkor löbbtöle információkat kaphatunk róla. Ezek a lej mellett löbrről lelvél:

**Faja** (mensch-ember, ell, gnome-gnóm, stb.)

**Kora** — nem sokat jelent

**Besorolása és a szint megjelölése** — (abent · kalandozó, dieb-tolvaj,...)

**Tapasztalati pontok** — a szintjeinkre van hatással.

**Név**

**LP** — Életpontok jelenlegi/max. Életpontjaink szintlépéskor növekednek.

**SP** — Varázslati pontok (mana, mentál vagy amit akartok) jelenlegi/max.

Szintén szintlépéskor kapunk egy adagot. (Itt kell megemlítenem, hogy karaktereink közül csak azok memorizálhatnak varázslatokat akiknek van SP-jük. Viszont akadnak olyanok akik előlvasással el tudnak sütni akármilyen varázslatot. Ilyenek a tolvajok — lehvál tanulni nem tudják csak felolvasni. Olvasott varázslatok az SP nem csökken csak az adott lekeresünk et.)

**SLP** — Varázslati tanulási pontok. Memorizáláskor a varázslati szintjelölő löggözen 5-30 pontra van szükség. Szintlépéskor kapunk valamennyit.

**TP** — (Train Point) Fejlesztő pontok. A megszerezhető képességek fejlesztéséhez szükséges (ld később) Szintlépéskor kapunk x-el.

**Gold** — Pénz No comment. (Szaga nincs de súlya igencsak van. Néhány ezer arany löpár kilóval megtörheti a lödembert — 1 Gold = 25 gram)

**R** — Kaja, Eleinle mindenkinek kell ennie valamit elalvás előtt, mert csak így pótolhatják az eselleg elvesztett LP-t és SP-t, valamint halálával van a kondíciókra is

**Stilizált kard** — A felszerelésünk összegzett támadó értéke. Minél magasabb a + érték annál nagyobb hatásfokú.

**Stilizált pajzs** — A felszerelések összegzett védekező értéke, szintén minél magasabb annál jobb. Az alap tulajdonságok után lehvhalo a részletezett tulajdonságok listája az egér bal gomb a feltármenü bal felső ikonon vagy numerikus 7-essel. Tulajdonságok: Itt az elér és a maximum tulajdonságainkat valamint a fejleszthető képességeinket láthatjuk a következő felosztásban. (Megjegyzendő, hogy a tulajdonságokat és a megszerzett képességeket valamilyen mágikus eszköz megváltoztatja. Ezekre nem

terek ki külön — csak a fontosakra — mert mindenki észreveheti a változást ha figyel egy kicsit)

### Alap tulajdonságok

**STA** — Erő. A teherbíró képességünkkel határozza meg. Növelni szerencse pénzzel lehet a csodakutaknál vagy varázslóttal ivással.

**INT** — Intelligencia. A tanulásra és a ludásra valamint a reakciókra van hatással

**GES** — Közerrel. Evés nélkül és táradlan rom jó elni

**SCH** — Gyorsaság. Ez az érték határozza meg, hogy csala eseten ki támadhat először. Csodakutaknál nem árt növelni

**KON** — Kondíció. Többnapig gyaloglás pihenés nélkül mászás teher lehet.

**STA** — Vonzerő. A kereskedésnél jó szolgáltatást lehet a magas vonzerő, mert magasabb áron adható el ami nem kott.

**GLU** — Szerencse. Sokrelő halása lehet ennek a tulajdonságnak mivel sokszor nagy bajból húzhat ki a magas szerencse. Ilyen például ha csapdára lépünk vagy leesünk valahonnan eselleg a mocsárban a gazokat belelegezünk. Szintén a kulaknál növelhető.

**ANM** — Anti Mágia. Az ellenünk bevetett varázslati kivedését jeleníti a magas érték.

### Fejleszthető képességek:

**ATT** — Tamadás. A támadás belalálási valószínűségének meghatározása százalékos arányban. Rövid számolási példával bemutatnám, hogy mit értünk ez alatt.

Pl. 80%-os maximumból 45%-os megszerzett képességnél 100 támadásból valószínű, hogy -36 tog betálatlni  $((100 \cdot 80\%) \cdot 45\%) = 36$  vagy 35%-os max. 35%-os képességnél 100-ból -12-13 tog ülni.

A képességet az edzőhelyen lehet növelni

**PAR** — Vedekezés. Az ellentelők támadás kivedésének valószínűségét adja

Kiszámolása megegyezik az előzővel. Növelni szintén a trainer helyeken lehet

**SCH** — Úszás. Saját erősi vízi közlekedés.

**CRI** — Critical Hit — Végzetes csapás. Ritka karaktereknél előforduló jó tulajdonság. Ha belalál akkor maximumot sebez az ellentelen. Lényegében azonnali elhalálozást von maga után. Sajnos kevés olyan szereplő van a mi sorainkban akik végzetesül tudnak csapni. TP-ért a banditák tanyáin lehet növelni.

**F.F** — Csapda keresés. A megtalálási esély számát adja meg. A tolvaj céhben növelhető TP-ért.

**F.L** — Csapda elhárítás. Aki tudja, megpróbálja eltávolítani a megtalált csapdát. Ha nem sikerül, örülünk ha nem halunk meg. Jó fejlesztési, mert sokszor lehet rá szükségünk.

**S.R** — Zámolyas. Aki lehet fejleszteni fogjuk meg mert egy csomó alkulsol spórolhatunk.

**SUC** — Méreg ellenálló képesség

**SLR** — Mágia tanulás. Aki memorizálni tud varázslatokat annak ez az érték határozza meg, hogy hanyadik próbálkozásra tanulja meg a szultot az illető. Javasolt erre töltetenni TP-t

**STP** — Mágia elsütés. A memorizált varázslati sikerének valószínűségét határozza meg. Szintén ajánlott tartalékolni TP-t erre a képességre, mert a játék folyamán sokszor megmenetheti az egész partyt egy jókor jól elsütött varázslat



Most felsorolom a játékokban előforduló különböző karakter típusokat aszerint, hogy tudnak-e valamilyen varázslatot alkalmazni

## AMBERMOON MENÜK

### Iránymenü:



1. Fordulás balra
2. Előre
3. Fordulás jobbra
4. Balra
5. Pihenés x ideig
6. Jobbra
7. 180° fordulás balra
8. Hátra
9. 180° fordulás jobbra

### Parancsmenü:



1. Megnézni
2. Megnyomni v. használni
3. Beszélgetést kezd
4. Járműre szállni
5. Varázsolni
6. Pihenés v. tanulni
7. Auto térkép
8. Karakter pozíció
9. Disk menü

### Csatamenü:



1. Menekülni
2. Disk menü
3. Fordulót elindít
4. Hely váltás
5. Nyomulás előre
6. Támadás
7. Védekezés
8. Varázslás

### Zárnyítás:



1. Zárnyító képesség megpróbálása
2. Kulcs használata
3. Kilépés
4. Csapdakeresés
5. Csapda eltávolítás

### Pihenő menü:



1. Varázslás
2. Kilépés
3. Varázslat tanulás
4. Alvás

### Leltár menü:



1. Személyi lap
2. Tárgy használat
3. Kilépés
4. Tárgy lerakása
5. Pénz lerakása
6. Kaja lerakása
7. Megnézés
8. Pénz átadása
9. Kaja átadása

### Disk menü:



1. Kilépés a játékból
2. Kilépés
3. Opciók
4. Mentés a meghajtóra
5. Betöltés

**Kalandzó** - Memorizálhat két színű scrollokat  
**Harcos** - Nem alkalmazhat semmilyen varázslatot  
**Lovag** - Memorizálhat fehér színű scrollokat  
**Tolvaj** - Csak felolvashat (fehér, fekete, zöld, kék színű scrollok)

**Ranger** - Memorizálhat zöld színű scrollokat  
**Gyógyító** - Memorizálhat fehér színű scrollokat  
**Alchemista** - Memorizálhat némely kék és zöld scrollokat

**Mystic** - Memorizálhat némely kék és fehér scrollokat  
**Mágus** - Memorizálhat fekete színű scrollokat.

Akkor lássuk a medvét, akarom mondani az AMBERMOON megoldását

A végigjátszási a helyiségek leírásával és az ott fellelhető dolgokkal próbálom segíteni. A lépések sorrendje a játékosra van bízva én csak ajánlatot teszek a saját tapasztalataim alapján. Indulánk vala nagyapánk kéglyéből. Első lépésként váltunk a beszélgetést szimbolizáló szájra és mutassunk az ágyban fekvőre. Fráfolosan kérdezzük meg az öregiőt, hogy hogy ityeg a fityeg. Erre elpanaszolja sanyarú látalkorát és ellát minket egy csomó lntóval. Ha meguntuk a karattyolását szedjük ki minden a szekrényből és amit lehet viseljünk is. Húzzunk az előszobába, és akasszuk le a falról a képet. Használjuk, így a napszak jelző megjelenik az extra ikonok ablakában. Ha megvagyunk, menjünk saját szobánkba, vegyünk ki mindent a szekrényből és a tádából a kötél kivételével. Keressük meg a konyhát és a kissekényből vegyük ki a tört és a késeket, a pincelejáróban a hordóban túrkálva találunk egy adag fáklyát. (A továbbiakra is alkalmazható ötlet, ha valamiből sokat akarunk felvenni akkor az egér jobb gombjával mutassunk rá az illető tárgyra, így a lehető legtöbb egyszerre közébe vehető.) A fáklya után keressünk a konyhában egy kis kaját. Egyelőre ne menjünk le a pincébe mert nem biztos, hogy túlélünk. A könyvespolcra vegyük le a könyvet, melyben kis előnyhatározót lelünk. Leírja a közeljövőben velünk szorosabb kapcsolatba lépő pókok tulajdonságait és az ellenük alkalmazható különböző trükköket. A könyvet elolvasás után nyugodtan berakhatjuk valamelyik ládába mert más közvetlen haszna nincs. Tolassunk a ház elé és induljunk kettőre — vagy ha jobban tetszik balra — át a hídra a város felé. A városkapuban egy öreg főszer fogad aki elpanaszolja, hogy veszélyes helyen járunk mert tele — no nem a hócipője hanem — a város mindentéle kellemetlen banditával. Ezen a híren elgondolkodva menjünk az edzőhelyre. (A városkapunál balra a falig, jobbtolduló egyenesen, balra egy kicsit majd megint egyenesen és a kis mellékutcában balra és jobbra.) Ha út közben banditába ütközünk soha kerülhet az első házra

A harcról röviden leírom mit kell csinálni. Adva van egy kis csapatod, mely a kiskép alján foglalt helyen az alsó két sorban. A karakterek elhelyezkedését a parancsikonoknál beállíthatod még a csala előtt. Nos ha az ellenfeled valamelyik szomszédos kockán áll négy lehetőség van a cselekvésre.

1. **Meglámadod** — Rábóksz, akivel támadsz, majd arra akire támadsz, vagy kijelöltöd az emberkédet és a kard ikonj és utána azt akire támadni akarsz. Támadáskor az ATT érték a mérvadó. Kis szerep jut csak a PAR értéknek. A találat nagyságát a legyverzet pozitív értéke határozza meg.
2. **Védekezel** — Emberkétd kijelöl és a pajzs ikon. Ekkor csak az ellenfél támadását próbálja kivédeni. Itt csak, és csak a PAR értéket figyel a program.
3. **Ellepsz vagy menekülsz** — Csak ha a legalsó sorban állsz akkor tudsz menekülni, egyébként csak a kijelölt részre léphetsz. Kezdetben ez körönként egy lépést jelent. Ahogy lejjódik az illető és fejleszted a gyorsaságát, ill a szintlépéseket követően lehetővé válik, hogy egy körben többször támadj, úgy ez a lépés akár 5-7 kocka is lehet.
4. **Varázsolj** — Kezdetben sajna nincs még varázslatod és varázslod is kevés. A



későbbiekben rábókáz arra a karakterre akivel varázsolni akarsz, majd a varázslás ikonja, és kijelölöd az elsőtűni kívánt stílus és végezetül a monst(er)ek)re. Ha pedig még köztávolságon kívül áll az ellon, úgy a középső nyíl (vagyis numerikus 5) ikonnal előre nyomulhatunk úttávolságra.

Szóval ott tartottunk, hogy az edzőhelyen vagyunk. Szemben a bejáratnál a védekezési képességeinket tudjuk fejleszteni (20 arany/TP=1%), balra a loyosón pedig a támadási képességeinket (30 arany/TP=1%). Az utóbbl helyen magába roskadva találjuk a fiatal harcost *Egit*-t akit megkérdezve elárulja: azért lóg az orra mert nem talál olyan csapatot aki lelvénne. Kérdezzük meg nincs-e kedve velünk harcolni a banditákkal meg az orkokat. Erre lelkesülve lefajlanja szolgáltatásait. Ilyenkor megjelenik egy új ikonja a menükéni amire ha rábókunk, bevehetjük — vagy elhajt a lenébe — a csapatba azt az illetőt akivel beszélgetünk. (Elküldeni úgy lehet ha önmagunkban beszélgetve az előző helyen megjelenő ikonra bókunk). Mután megvan *Egit*, van egy kis időnk a támadás fejlesztésére, először az induló figurát tanítassuk ki, majd a maradék pénzzel *Egit*-t. (Kezdetben elsősorban a támadási képesség a fontos!) Most, hogy már jobban érezzük magunkat, indulhatunk portyázni a városba. Kössünk bele mindenki be aki él és mozog. A jószándékú járókelőkre azért, hogy informáljunkt. Ha jól csináljuk akkor sok új névről és helyszínről hallunk. A neveket érdemes megjegyezni mert bármikor használhatóak. Menet közben hajtunk addig a banditákkal amíg szintet nem lépünk. Fontos tanács! Minden sikeres harc után menjd el az állást mert lehet, hogy ez volt az utolsó sikeres harc. A banditák lárgyai és egyéb dolgait ne felejtst el felvenni mert egyrészt használhatók azokat, másrészt a kereskedőnél el tudod adni. A szintlépés után ismét irány a trainer hely. Mászkálás közben érdemes elmenni minden helyre három kivétellel:

1. A temető — majd később elmondom miért
2. A város legészakibb része — ide azért nem, mert ill szivarognak be a városba a banditák. Ha ide kerülünk kb. 5-10 banditával kellene harcolni amihez még gyengék vagyunk.
3. A kocsmá — ido azért nem mert még nincs nálunk egy tárgy, ami a temetőből kell, másrészt mert nem a pénzlárcánknak való az ill található fogadó. Ha nagyon meggyepálunk minket a banditák, menjünk inkább a gyógyítók házába, ahol olcsón kapunk szállást. (5 gold / éjszaka / fő)

Ha megvoltunk az edzéssel, menjünk a gyógyítók házába. Beszéljünk mindenki vel, akivel lehet, de vigyázzunk, ha a vezetőnél kérdezzük, mert ha rossz sorrendben adagoljuk a kérdéseket, nem kapunk meg egy kulcsot. Tehát a kérdés úgy szól, hogy **SABINE**. Erre az öreglány elmondja lánya rövid életrajzát, miszerint most **Burnville** nevű város főgyógyítója és rögen nem találta. Ad egy kulcsot amivel a ládáját tudjuk kinyitni. (Játszottál az **Amberstar**-al? Ha igen, gépel bbe a szájra bókés után a kislány macskája nevé!) Kérdezzük tovább a háznépelt, kiderül, hogy a pincébe zárt vagyunk egy mágus polom 20 éve, mert mindenféle tűzlabda varázslatot csinált félig leégetve a várost. Ezért enyhén becsavarodott és csak a meslere tudta meglekézni majd bezárni a pincébe. Mindezeket követően ne igen menjünk — egyelőre — a mágus közelébe. Kapunk egy olyan infót is, hogy van egy sziget földünk délre ahol megtalálható az említett **Burnville** város. Az irány fontos! A gyógyítók házában található egy bizonyos **Antonius** atyó is. Igaz, jelenleg valahol kujtjog az öreg, ezért nem áll szolgálatunkra — tudhatjuk meg a sógédjétől — amint bemegyünk a templomcskába.

A gyógyítók háza után indulás a szabadharcos kégljéhez, ami a város északi városiészben található. Belépve két pótfeszkedő alakkal beszélhetünk. Az egyik **Freiherr Georg**, aki csak amolyan szerényen megjegyzi, hogy ő "A város pajzsa". Röhögnünk kell, mert kiderül, olyan csekély problémát sem tud megoldani, mint a

városi sanyargató oirk hordák és a jónepel cseszegető banditák megfőkezésé. Megemlíti, hogy segíthetnénk neki ezeket a gondokat megszűntetni, némi jutalom ellenében. Természetesen erre visszatérünk. A másik alak **Lady Heidi**, aki nem logia vissza magát és onye egyszerűséggel közli velünk: utalom a polátoakat. Mi is utáljuk! Mármint az ilyen nőket. Hagyjuk laképnel és keressük meg az E-Ny-on található köznép háza. Mindegy melyikből araszolunk be. Kezdjük mondjuk az északrai nyílóval. A nagy **Ho-ho-horgász** házába jutunk aki a lánya ágyánál aggódik. Kérdésünkre elmondja szomorú történetét a mérgezősek ördöklhetőségéről és a lánya haldoklása megállításiának módjáról. Az ellenmereg (**Gegonmlle**) megszerzését bizza ránk, szintén jutalom ellenében. Vállaljuk — másoktól nem is tudnánk végigmenni! Szembe is menjünk be az ajtón, a város polgármesteréhez, aki laza egyszerűséggel elhajt minket. Felesége viszont kész felvilágosítással szolgálni: lére hangulatait a magyarázza, hogy a banditák betörték hozzájuk és elvitték a létve őrzött arany boroskupájukat. Kérés nélkül vállalkozunk annak visszaszerzését. Ki irány a lovarda. A tőkaputól jobbra az első utca után balra az első ajtó. Ismét egy ölel. Ha gyorsan akarunk valahova eljutni, a városon belül — ahol már jártunk — hívjuk le a térképet és a villogó pöttyöknel bókunk oda ahova menni akarunk és a pirosi kérdőjeleket igenelünk. A lovardában vegyünk 2 lovat — mivel ketten vagyunk. Ez bőven elég akár 6 ember részére is. Az eladó felvilágosít, hogy a pacikat a város előtti oszlopnál leljük. A következő dolgokat gyűjtjük szorgalmasan:

- Windperle
- Különléle ökkövek (topáz, rubin, ...)



Tehát lel a lovakra és irány az alchemisták tornya a sziget észak-keleti részében. Ha menelközben úgynevezett **Hohlenmolch**-okkal találkozzunk, jobb ha nem állunk velük komolyabb csatába, inkább meneküljünk ha lehet. A torony megközelítése úgy a leggyorsabb, ha elindulunk a lengerpaitól kövélve északra és ahogy nyugatra kanyarodik vegyünk lel az E-Ny-i irányt. A kapuban gyűjtünk lényt a fáklyással (használni kell az ikont és a lálklyát). Ha lény nélkül megyünk be, kel odlog történet, ill. nem történik. Egyrészt nem találunk, ami igen kellemetlen, másrészt az autotérkép funkció sem működik. Ez utóbbi mindenhol igaz ahol elvileg sötét van! Tehát a toronyban az első pár lépés után két pókkal találkozzunk. A nagyobbakra kell igazán koncentrálnunk mert kellemetlen meigezés varázslatol tud hintoni ránk. Lenyomás után megjelenik az első kérdező kőlej

- Ki az öreg barátunk aki küldött?
- Nem mondom meg
- Akkor nem mász tovább!
- Na ne hülyülj! Inkább mondom, azaz írom
- **ANTONIUS**
- Ugye, hogy ismered a hávert mehetsz dolgozni, én elkűdök.

Mután szerlefozást, járunk be minden helyet és gyilkoljuk a pókokat. Az emeletre feljutva a jobbra nyíló loyosón válasszuk a baloldali ajtót és hajtunk lel a kolbászoló muksot. Beszélgetést kezdeményezve megkérjük, hogy ő egy mágus és értékes információk hordozója. Mután megkérdezzük tőle mindent, ajánljuk lel az egyik üres helyet a csapatban. Szívesen fogadja az invitálást így talán a leghasznosabb karakterre tehetünk szert **NELVIN** atyánk személyében.

Eleinte vigyázzunk rá, mivel elég gyenge a találati pontértéke és kevés jó varázslatot ismer,

de a későbbiekben az ő jelenléte elengedhetetlen. Most menjünk be a szemközti ajtón. A szaladgáló öregembert leszóljuk elmondja történetét miszerint a gaz és búzlo élőhalottak ellopata a csodás gyűrűjei ami nélkül nem tud olvasni ezért nem nyitja ki a könyvtárat amiben jó sok értekes varázslatokcerselet vehetnénk, meg a varázslat bollot sem engedí kinyitni amíg a gyűrűcskéje vissza nem szolgáltatjuk neki, ezért odaadja a szomszédos kriptá kulcsát ahova elbujdokolunk a tolvajok. (Jó kis mondat mi?) Tehát vegyük magunkhoz a kulcsot és induljunk kifelé a toronyból. Nézzük meg ezt a sokat emlegetett kriptát ami jobbra azaz keletre található. A kulcs használata után menjünk be. A kriptában egyelőre csak két ajtó van nyitva. Mindegy melyik mögötti teremben kezdjük meg a lényezetek likvidálását, mert ugyanazok az ellenfeleink. Keressük meg a lerde keresztet és a kéz ikonnal matassunk egy kicsit, amivel azt erjük el, hogy holre áll a kereszt és északra megnyituk egy-egy ajtó. Vigyázzunk mert az első ajtó mögött loigató van és mivel még nincs iránytűnk ezért elitévedhetünk. Tehát menjünk északra és a keleti illove a nyugati falon nyomjuk be a gombokat. Erre az előző szobában keletre és nyugatra megnyituk az eddig rejtett ajtó. Mindegy melyikbe megyünk be. Hajtunk lel a zombikál és gyilkoljuk le őket. Az észak-nyugati lalnál találunk egy illúzió falat, mögötte egy ládát, a ládában öt különböző varázspont visszaaditót és egy Gala bbot. A bot marad, a többi jöhet. A teremben keressük meg a sarkóveket és matassuk meg mind mert ezek valamelyiket titkos ajtók nyitói. A terem közepén lévő koporsókat matassuk meg. Az egyikből ínom lényezet lép élénk. A *Gul* lenyomása az első nehéz feladat de megéri. Csináljuk végig mind a két terem úgy, hogy pihenjünk is néha. Egyelőre a kriptából ennyi. Menjünk ki és irány folyamatosan a dél-keleti széljáról azaz a banditák főhadiszállása. Menisük el az állást és menjünk be. Odabent látszatra nincs semmi, ám amint beljebb megyünk feltűnik négy csoport bandita akit le kell gyűrni. Pihenjünk és irány az emelet, ill ha tudunk húzzunk be a kemencébe és vegyük lel a tárgyakat.

Már csak a maradék bandita csapatokat kell lenyomni, majd a sarokban álló ládát nyissuk ki a tolvajkulcsokkal. Nagyon értékes legyvert találunk amire érdemes vigyázni (**FIREBRAND** — 4 tűzlabda varázslat, újratölthető). Az arany patkókkal amiket találunk én nem tudtam mit kezdeni (ha valakinek van valami tippje sügje meg). A tenti helyiség bal oldalán van egy kandalló, keresgéljünk benne. A titkos kapcsoló meghúzására kinyituk a lejárati ajtó a pincébe. Nem árt elmenteni mielőtt elindulunk mert mindjárt az ajtóban keménynek mondható ellenfelek várnak. Ezért is érdemes előtte elmenni a városba (dél-nyugat) és a már kb. 3. szintű karaktereknek a támadási képességet megnövelni, az addig összegyűjtött felszerelésekkel eladni. (**NELVIN** legyen az eladó meli neki a legmagasabb a vonzereje). A pénzzel menjünk a kúthoz és keressük meg az ott nőt, akitől vegyünk meg a **MONSTER EYE** nevű kézi-készüléket, majd használjuk azt. Az extra ikonok között megjelenik a monster jelző. (ugye nem kell magyarázni mi az) Most már mehetünk a város északi részére ahol a banditák beszivarognak a városba, nyomjunk le mindenkit akit érünk, adjunk el minden amit telveszünk, és pihenjünk. Vegyük sorra mi tudunk eddig.

1. Meg kell szerezni a hatásnak az ellenmerget
2. Vissza kell lopni az aranykupát a szópaszonynak.
3. A vak mágusnak a gyűrű. Tehát kipucolni a kriptát
4. Az oirk csibészkedésait leállítani.
5. Feldolgozni nagyapánk pincéjét.
6. Megtalálni a tolvajok cőhét.
7. Eljutni a dél szigetre.

Kezdjük az utolsó előttel. Ehhez először a kocsmát tolvajnak kell elhozni a temető földmüti brossát, hogy megmondja a jelszót. Irány a temető. Készüljünk lel rendezően mert nem könnyű menet lesz. Betemetítésképpen két skoleion fogad, ha legyűrűnk őket ne menjünk pihenni mert mindig ott lesznek! Tovább a temetőben. ahol a

zombimester Jodag krs csapatát. Mást jón és említeni jó foggyver, használod a kardot a leltárménüből és a nyílakból a varázslatot a főnökre. A többiekkel alternatív manőverekkel ellépkedni a nyílazás elöl. Mutat a tűzlabda kivegeznie a mészliót a többiek könnyű piédak. Felvenni minden és az órák használjuk. Liány a gyógyítóház, ahol lakieszbeírás előtt menteni kell. Ez utóbbi azért fontos, mert most fog a mágus új stullokát tanulni. A *Necromancer dagger*-t a kezébe kell rakni (+40 SLP). Először a költés varázslatol adagójuk be, ha nem sikerül visszatérni, ha sikerül kimenni és menteni. Amíg a következő varázslatokkal (Hegymás, mágikus nyíl) meg nem tanulja, nem érdemes lufakodni a 15 pénzrel. A telelemre már nincs elég SLP-nk, ezt tegyük léllo (egyébként sem igazán jó, mert ha bealál a monster menekül és elviszi a felszerelést és ha van pénze azt is.) Szóval pihenés után irány a fogadó. Kérésük meg a tolvajt és beszélgetünk vele. Adjuk át a böszt és jegyezzük meg a jelszót. A láklyát kapcsoljuk be és menjünk le a pincébe. Fel kell deríteni minden, és a kérdőzőnél be kell nyögni a jelszót (**SILK**). A tolvajok céhe tehát látogatálhaló. Derítsünk le minden, és nyissuk ki az ajtókat az alkulcsokkal. Ha akajuk induló karakterünk belőli képességeit fejleszteni, akkor elsőnek a csapdakeresést tudom ajánlani. Van *key* specialis kulcs amit meg kell szerezni, az első nem probléma, a másodikhoz úgy jutunk, hogy az első kulccsal ki kell nyitni az északi nyíló ajtót és meg kell nyomni a gombot. Fel kell deríteni a kinyitni területet (kicsi ház), és a kulat meg kell vizsgálni. Abban uszáll a második speci kulcs. Megszerezéséhez ki kell szorítani a vizet a kútból, valahogy, nagy őlel a kavesokot behajgálni, mindössze 150 darabot kell magunkkal vinni. (Érdemes kapszoból úgy menni, hogy 95 nálad van, 55-öt még találsz odalent). A kulcsot abbair a délre nyitló ajtóba kell tenni amibe minden alkulcsodat beledobod (he-he-he).



A gyilkokat és idomáiraikat lenyomod és kramolsz a lédából. A csákány mindenféleképpen kell, és nem aít a szerezéspénz sem, mert a városi csodakútnál az elődél növelheled vele. (Vagy más). Ha minden jól csináltál megtalálod a második **Windperle** nevű gyógygól (ebből már csak 10 darabot kell megtalálnod). Ki a pincéből pihenni, és ha van miből a támadási képességet növelni. Mivel mágusunk tudja a költés varázslatol Irány vissza a kriptába. Ott ugye félbehagytuk a felderítést. A gyűri a cél. Tehát a **ghul**-okat kiheleltük, már csak a sírköveket kell megismogatni (hálha mi vagyunk az **Aladdin** és előjön a dzsinn), amire csilingelést hallunk. Biztosak lehetünk abban, hogy a négy csilingelés 4 újabb ajtó nyitását jelezte. Irány észak. Mindent új helyszínen inkárisunk, pihenjünk, állást menisünk és piszkálgassuk a keresztokeket illetve a koporsókat. Ha meglett a láló kapacitásunk nyugodtan menjünk vissza a városba eladni minden ami nem kell. Ha jól csináljuk akkor megjelenik egy új tényező a **Banshee** (no nem egészen az Amigás lövöldöző játék) hanem egy durva képességekkel rendelkező egyed. (Még eléggé a játék elején járunk ezért mindenki kemény akl ú.) A pánccélját érdemes a gyengébb képességű harcsoinkra rakni, majd a falon található gombok megnyomása után a leloportokat használva megkeresni a másik két nyomogonyt. A krypta térképét átnézve nem lesz túl bonyolult megérteni ennek az elapnak a csúcsához. Előrebocsatom hogy ez első próbálkozás biztos nem sikerül ezért menteni kell az utolsó helyszínen felderítése előtt. Ahogy belepünk szaladjunk!

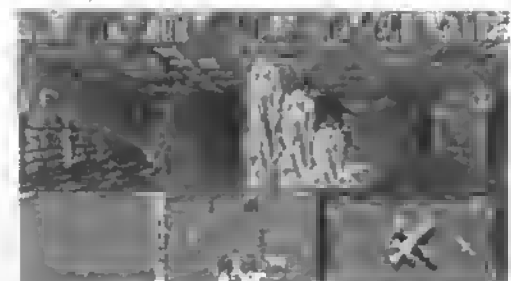
Balra, amig a gyűri lelem vészűl, olvassuk el az inlot (baomira nem mond semmit). Majd legyűl le a jőőreg *Nelwie* a Ringet. Meghatva tapasztaljuk az SP pontok hirtelen növekedését +50! lótsük le maximumra az SP értéket a manna-vírszaallítóval. Ha kilépünk a leltárménüből máis egy eligáda fogad minket a **LICH LORD** vezetésével (ezt ugy kell érteni, hogy minden valamine való lőnök a leghalsó sorban áll). Ismét nagy hasznát vehetjük a tűzlabda varázslatnak ami a kardban van, de előtte *Nelwinnel* — minden közben amíg ki nem dől — állassuk a lőndőket. (Durva a játék bomelegítésnél, hogy márs villámokat szórak ránk.) A többi mári ruilmunka a **LICH** korona és a lőbbi mágikus eszköz — azért mágikus mert a halott máguslót cbaljuk le — nagyon sok plusz tulajdonságot ad annak aki viseli, ezért rakjuk mind (korona, dobókásza, mágus köpeny) *Nelwinnel* Kész passz. Kiprta ennyi. A megtalált gyűri ne sersünk visszaadni a vak apónak, mert sok jó hasznát látjuk még! Irány a kereskedő páncéll, legyűri eladni. Pihenni és irány a szintén belezsejellen bandila tanya. Ott hagyjuk abba, hogy a pinceajtót kinyitottuk és válnak ránk a csunya lúk. *Nelwinnel* indítsunk egy költés varázslattal a Banditakapitányra irányozva, mert egyrészt mágikus nyilvesszőke lő, másrészt kritikal hitel is tud hínleni. A lőbbi mári nudli. A kapitánytól elvett cögyulkán akad egy megfejtendő szöveg amit mári a foidított szövegben így néz ki: Balra, Jobbra, Középon, Jobbra. Elég unalmas szakasz következik, gyilkolni mindenki akil örünk, felhoidani a cüccot a felső szintű tadakba és a szint végén jön a lényeg. Az utolsó ajtót kinyitva — természetesen alkulccsal — jön egy kis szövegíősz, ami után a kérdésie, miszerint elfogadjuk-e a barátkozás szándékok — válaszoljuk, hogy **JA** (Ellenkező esetben dicstelen vögel ér kalandunk). Ekkor a banditák nagylőndőketől — aknek egyébként már tele a belpője az állandó losztogatástól — átadja lemondó nyilatkozatát amit a város pajzsának kell átadnunk, valamint odaadja az ereklye gyűlő lédájának kulcsát amiben megtaláljuk az egyik ellopolt aranykupát, a szélgyöngyök (**Windperle**) hamadik darabját, szerezéspénz sítb. Ha minden igaz, akkor már szép lassan felaraszolnak karaktereink a 3-5. szintig de itt tovább növelheljük tapasztalati pontjaikat, ha nem az ajánlott útvonalon megyünk be a leleportokba, hanem mindegyiket kiprobálva és minden gombot megnyomva, felderítjük az egész köcért. (A pincébe egyébként már csak akkor kell visszajönni ha van olyan karakterünk akinek a Kritikal Hit néve halgató ltkos ludományál kell/ lehet fejlesztetni.)

Első dolgunk az legyen, hogy a városban vigyűk el a boroskupát a szépasszonynak, akthől egy aranybössit kapunk. Figyelem, varázslóig mert ha valakne fellesszük, a vonzeje szépen megnő, ezáltal kb. 20%-al magasabban tudjuk eladni az összegyűjtött szajrát a kereskedőnek. Az előző felsorolásból már csak a következők maradtak

1. Az orkok
2. Nagypap pincéje
3. Ellenméreg
4. Déli sziget.

Javaslom a nagypap pincéjé. Legyen nálunk a csákány, láklya vagy lámpás és kaja. A házban keressük meg a pinceajtót és menjünk le, miután lényt gyűjtöttünk. Első lépésként derítsük le a bejáratlő területet (nézzünk be a kútba is), nyrassuk ki a lálali lédát és hordjuk fel a csákkokat a ház valamelyik lédájába. Az induló karakterrel tanulassuk meg az eddgi lálali összes (kékszlű) scrollo. Ismét le a pincébe és mondjuk a kördőzőtejnek **WEIN**. A gombot meg kell nyomni és irány le a létran. Keresgélmi kell mindenhol, amíg megtaláljuk a nemeskő gyűjtemény egyik darabját. A kőmólasnál segírsünk a csákánnyal, hogy megnyitjon a további út. (Továbbia is áll a sokszori mentési javaslat!) Valamelyik karakterünk megjegyzi, hogy eizi a pokol lehellejt. Van benne valami mert ha rossz helyen állsz le pihenni, akkor mórgozódik az egész csapat és igazság szerint nem tudnak aludni, ami

kizárja a regenerálódást. Ili nem sok tudnivaló kell szől ejteni, mert csak a levezelő lélakal (4 darab) kell megkeresni, és onnan lejutva meghuzni a kálakal. A terem közepén mnden kar megbilgálásaia megnyitk egy-egy ajló. Cél, hogy az alsóbb szint közepére lejutva kinyirjuk a gigapokol (szerezni *Gigantula*) és kiassuk nagyapont lejteli kincselt. Végre indulo karaklerünknek is latalunk jónak mondhaló memorizálhaló varázslatol. Lehelőség szentit vegyűnk löl minden (kivévo a láljól ha megvetted a tolvajoknál) és menjünk le a házba nagyapont ágyához Rossz hii fogad Nagypap megmurdell és eiol őreg barája *Antonius* — nem ismerős valahonnan? — értesil ilyen lorman, hogy — Merre kolbászoltok mikor a szerezéslel őreghavei leldobja a tappancsát? Ti hálállan dőgők! Szerezéslel őreg pedig ratok hagyol mndent és eiol végrendeletel is hagyol a lődacskájában, aminek kulcsa a le szobában van az asztalon. Utolsó szavával pedig megköli, kőssen a jelkelekre, hogy mindenféleképpen menyelek el a sírjához a temelőbe. (Nagyon lönlos!)



Ha iam a továbbiakban szükségetek van akkor megtalállok a templomban. Na csől Kulcs felvesz, szekirény kinyit, végrendelet elolvas, eitelmez. (Ja ez nem egy távirat?) Szóval a végrendeletből megludhatjuk, hogy a lakás hátsó felében a baloldali kandalló mögött újabb ltkos helyre jutunk. Bejutni csak úgy tudunk ha használjuk a védőr vizet. A lédákat kinyitva váfamreske anyagot találunk leginkább ez a hely a kűlönböző segédanyagok tárolásaia lesz jó szolgálatol. A varázsoiban csak hánytő varázslat leledzik. Tehát irány a temelő. Újabb szöveggyűjtemény de érdemes megjegyezni, hogy a pincében lálali **Shandra** kővel ne felejsük el. Mivel *Antonius* lálali már visszalét a templomba látogassuk meg. Beszéd közben kérdézzünk rá az ellenméregre (**Gegenmittel**), mire ő elmondja a recepthez szükséges két dolgot. Megszerezni elég munkás dolog, ezért egyelőre hanyagoljuk. A templom rejt még egy meglepetést, gyógyító erejű lálalunk megkezdte pinkizálással és ha nagyon sebzellek vagyunk némi pénz fejében visszaálllja a lálalati pontjainkat a maximuma. Szóval ellenméreg ejtve irány az orkok lészke. Karakterek fejlesztése után irány a nyugati hegység. Mindjárt a hegylábnal megtaláljuk az első csapatot. A győzelem után kerassgöljünk a déli feljárónál a lenyőla lábánál. A lálali hálomszögel kulcs gyanánt őrizzük meg. Vagyazunk az orkokkal mert egy körben ketszer támadnak! Érdemes mindjárt lekötözni a piszkokat aztán adni nekik. Két területet kell eiretele kipucolni az első az ún. Sylphen baltang ahol a főnökasszonnyal kell beszélgetni. Ajánlján a lúcsa háromszöglelű kővel jutunk be.

Beszélgetés, aminek a végén megtanítja az egész patyit saját nyelvere. Nem minden hálso szándék nélkül, mivel az a kérese, hogy togságban tartott lányait szabadítsuk ki az orkoktól. Ezért elárulja, hogy a kölejek milyen nevet kell mondan a továbbiutáshoz. (**OKNARD**). A barlangrendszerl érdemes teljesen kivesézni mert sok EXP-t kapunk valamint többször fordulva a városi kereskedő és a barlang köztől egy egész vagyoni gyűjthetünk. Ha úgy érezzük, hogy felkészültünk egy jó menetle akkor indulunk a heggy mentén északra az igazi orkbázis felé. A *Sylphen*-löl hallolli nevet használva beljebb jutunk. A nagymeretű gongokat megszoalaltatva kihlvhalunk egy-két csapatol szkanderiozni. A lédákat ne igen próbáljátok felleszegezni, mivel mindegyik csapadt rejt és gyoi hálali jelentel, inkább az alkulcsokat pazaroljuk. A jelzett helyen

csak kulcsokat nyitathatunk zarka van ez is többre  
hanyagoljuk. Ha gongolgtatunk rendszeren  
megtaláljuk a fővezért aki irányítja az orkokat  
Legyűréséhez mindjárt állassuk el, és a  
segédeivel végezzünk. Legtiszább módszer ha  
Névtáblát, a jobbiki pedig cséphadainak a fején.  
Figyelem nagyon lényeges, hogy erre a helyre 10  
Kg üres teherbíró képességgel jöjünk, mert a  
városba kell vinni a főnök lejt (Nem nagyon  
vizelejt mi?), és csak akkor látható, amikor  
leeresése után a tárgyak között tűnikünk.  
A ládájából előszedett kulcs nyitja az előbb említett  
cellát. Beszélgetünk a *Selena* nőiőrnő halgató  
tolvajjal. Vegyük be a csapatba, majd induljunk a  
városba a fejjel. *Freiherm* nagyon örül a problémái  
megoldásának, és átadja második ládájának  
kulcsát. A ládában egy lőtöltőt kaptunk találatunk. A  
cuccok eladása miatt párszor fordulunk kell. A  
pénzen lehetőség szerint mindenkit foglazzunk  
amennyire lehet, elsősorban a támadási  
képessége. Ha minden igaz kb. 8-12. szintű  
karakterekkel rendelkezünk. Felkészülünk tehát  
a komoly problémák megoldására, irány az  
*Antonius* által említett *Gala* temploma.  
Megkereső úgy a legkönnyebb, hogy a banditák  
házáját követve (Jobbia) haladva a hegyek felé  
követve északra felmegyünk az egyetlen  
tengerpartra vezető utat, majd délre fordulva a  
bejárati ajtót. Tehát bent vagy a templomban. A  
jobbira nyíló ajtó mögött az asztalon keresgélve  
vedd fel a tűzkövet. Készülj fel kemény  
küzdelmekre mivel a templomtól Kő- illetve Gránit  
Golemek őrzik. A tűzkövet a gyertyákon  
használva megnyitják az északra vezető utat.  
(Érdemes a falakat végigkeresni mert van itt  
épp elég állat.) Az elágazásnál — forgatás után! —  
kelekre és nyugatra a Gránit Golemekből  
megmaradt követ vegyük fel! A kövek használata  
nyitja meg északra a továbbjutást. Északra, majd  
kelekre és az elágazásnál délre vigyük a csapatot.  
A teleportok használata — no meg rengeteg  
Gólem — után szintén az elágazás után keltre.  
Most közelkodik a tipikus dözsöltség esete mivel  
a falakra kell tapadni, hogy az illúziófalakat  
megtalálva végigmenjünk a lermeken. (Nem olyan  
fontos ez a rész.) Ha az elágazásnál északra  
megyünk akkor olyan terembe jutunk ahol 7  
teleport szaladgál össze-vissza, de csak az egyik  
a helyes helyre. Próbáljuk ki mindaddig, amíg  
a jót meg nem leljük. (Ajánlott a sűrű mentegetés.)  
Ha a jó utat járunk akkor leljük a lelőre ahol  
az élet vizelejt leljük, de mit csináljunk vele, ha  
nincs üres üvegünk. Megoldjuk a kapcsolt  
meghúzás a kerülő út megnyitását eredményezi.  
Most már indulhatunk az elleneméreg második  
alkotóelemének megszerzéséhez. Irány az  
alchimisták tornya. Innen északra a tengerpartra  
jutunk, majd kelekre egy ingoványos területre, ahol  
belelegezhetjük a mocsári gázokat. A mocsár  
középen megtaláljuk a "*Sumpflille*" névre hallgató  
növényt. Ebből vegyünk fel egyet, majd vissza a  
toronyba ahol most kényeszen üségből adjuk vissza  
a gyűrűt a jogos tulajdonos. Kinyitja a varázslat —  
és az italnagykereskedést. Vegyünk annyi dolgot,  
amennyit jónak látunk, de mindegyképpen legátább  
2 üres üveget. Az üvegeket vissza a templomba  
a lelőre, ahol használjuk azokat. A virággal és az  
életvízzel *Antonius* alyó a következő hely, ahova  
mennél kell. Oda kell adni mindkét dolgot, és át  
kell venni az elleneméreg, amivel irány a halász.  
Az italt használni a lány ágya mellett, majd  
beszélgetni kell az apával és át kell venni *Sobek*  
gyűrűjét, amiről megtudjuk, hogy tud uszni az aki  
ezt viseli. Mellesleg megkapjuk az apától a  
*Windperle* gyűjteményünk újabb darabját. Menjünk  
arra a helyre ahol a Burnville Kulcsa leledzik és  
vegyük fel a Nyitós Gómbjével együtt. Találjuk  
a csapatot és irány a mólo

A vízbeugrás után aki nem viseli a gyűrűt, rövid  
úton megfullad. Az irány — ugye emlékeidben él  
— dél. Miután megvan a másik sziget, pihenjünk  
te és használjuk az élet vizet, amire mindenki fitt  
és változatosan lesz. Irány be a barlangba, miután  
lányi kapcsolattal A helyiségekben két fajta  
fenyegetéssel — orkokkal és tűzöléssel —  
találkozhatsz. A barlangot rohanjuk végig — mert  
ugye a lehetséges összes pénz hozzatok — és  
nincs szabad súlycipelő képességünk,

ugyanakkor a legyőzött ellentől dolgot nem tudunk  
felvenni. A sziget közepe táján megtaláljuk a  
várost. A hely teljesen elhagyatott, ahogy ezt  
megludjuk a varázslatol tanító (trainer) helyen. Ja,  
nem itam meg merre van. Hát a főkapuval  
szembeni épület föloldalán a fal meglökése után.  
Akinél van TP-je és varázsolni tud, azoknak a  
Varázslat Tanulási "SRL" és a Varázslat Használói  
"M-B" képességeiket letele — kell! — növelni. A  
harmadik helyiségben fekete — magus —  
scrollokat lehet venni. A város teljes felderítésének  
eredménye egy gyanús kulcs. A kulcsot a  
gyógyilók házában, a dél-nyugati könyvespolcon  
találjuk *Sabine* könyvével együtt. A könyvben  
leírja a hölgy, hogy a város lakosságát elrabolta  
egy sárkány és csak legyőzése után járhatják újra  
utukat. Sejtlen lehet, hogy valahova meginni  
kell. Így is van, irány a sziget déli fele ahol a *Bolgar*  
csatornával kell megkeresni és végig puhatolni. A  
barlang másik felén a toronyba való bejutás a cél.  
Elsőnek a Kinyitós Gómbjé kell használni a  
kiszárazban. A torony sok érdekes tulajdonsággal  
rendelkezik.

1. Sok a csapda!
2. Rengeteg az illúzió fal.
3. Veszélyesek a monsterek.
4. Az utolsó ellentél szinte legyőzhetetlen

A következő dolog amiért loholhatsz vissza ahol  
hagyta: a tűzkő, mert a továbbjutáshoz meg kell  
gyújtania falon található lágyt. Ezután következnek  
a letelefeles. A megnyitott fal mögött a tűzsárkány  
leledzik, rengeteg exp-t kapunk minden lény után.  
Keressük meg a lépcsőket, hoppá nözd csak,  
lengő kövek. Kezdjük meg rák pályautatunkat.  
Tolassunk amíg lehet fordulás 180 fok, és  
taposkoljuk meg a falat. Meleg gyalulációban  
részesülünk, miszerint eltűnt a csapda. Irány a  
lépcső. Keressük a lefelé vezetőt. A pincében  
megtaláljuk *Burnville* teljes lakosságát élőkön  
*Sabine*-nel. Kis beszélgetés után vegyük be a  
csapatunkba. (*Sabine* egyébként a város  
főgyógyítója.) Mehet a monol fel az emeletre. Az  
északra nyíló ajtóban csak az orunkat dugjuk be,  
addig amíg le nem támadnak, legyőzés esetén  
nem kell beljebb menni. Hogy miért? Hát csak  
azért mert a falon található beöntő nyílásba az  
ezeken a szinteken megtalálható "Jégkő"-t kell  
belőlni. Hátasára eltűnnek a padlóra a  
szaladgáló tűzcsapdák. Nem lényeges. A  
következő emeletre lényegyűjtés után menjünk fel.  
Kis dologot találunk illetve nem találunk. Első  
tapasztalatunkat növelhetjük ha a falakat végig  
keressük, ha megvan a titkos szoba, hagyjuk a  
fenébe a jeges löftyőt. A másik már sokkal  
érdekesebb. A rúnák lefordítása után dilemma ele  
állunk — mi a lenét csináljunk. Kezdjük tán a  
kulcsokat beletörni a zarka? Nem. Feszegessük?  
Nem. Hát talán próbáljuk meg a már bevált kinyitós  
gómbjé? Nyert. Bejutva a titkos helyiségbe  
használjuk a keleji majd a nyugati benyitóban a  
falizmanokat (Lobogó milene.) Majd utolsónak az  
északra lobogót. Furcsa őrzése lesz a  
csapatunknak, mert egy másik dimenzióból nőlep  
*Valdyn* barátunk. (Ez nem a reklám helye —  
*LionHeart*) Beszélve vele nem érti mit keres itt  
de hajlandó velünk járni. Cool. Irány a 4. emelet  
Lilt nincs. Szokásos mólókfal tapogatás és a  
taposócsapda semlegesítése. Be az ajlókon,  
lenyomni a sárkányokat, lüzónást majd otthagyni  
a löftyőt. Az ötödiken az első szobában a  
sárkányok után a következőt legyű, hogy júléljük  
az illeni "lő csünya bácsi" (3 éves fiam kedvenc  
szavajárás) — bár ez csak az én javaslatom

Mivel a sárkányok eléggé megnyomták a csapat  
exp-jét tán menjünk vissza a varázslat oklálkhoz  
majd *Spannenberg* és tanulni mindenkit,  
ezután induljunk csak a kellemetlen *Luminers*-hoz.

**Ami még javaslok:** mivel a falajjal tud olvasni  
lekele varázslatokat, vegyünk minél több alitató  
Jekercset. Ha kb. 6 újratöltés után sikerül földbe  
döngölni a dögöt, akkor megleljük a pincébe  
senyvedők kiszabadítását jelentő kulcsot. Le a  
pincébe, ajtó kinyit. Fogadjuk a halás köszöneteket  
és irány a város. Járjuk végig az összes helyiséget  
és beszéljünk mindenkiel. A leletek a  
következőknek kell tenni — mar ami kell

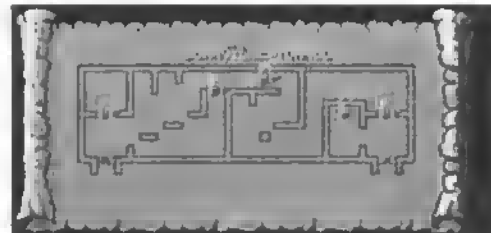
- Rubin, windperle

- Ambermoon Bild
- valamint a koordinata kijelző amit a kovaccsal  
kell megjavítani.

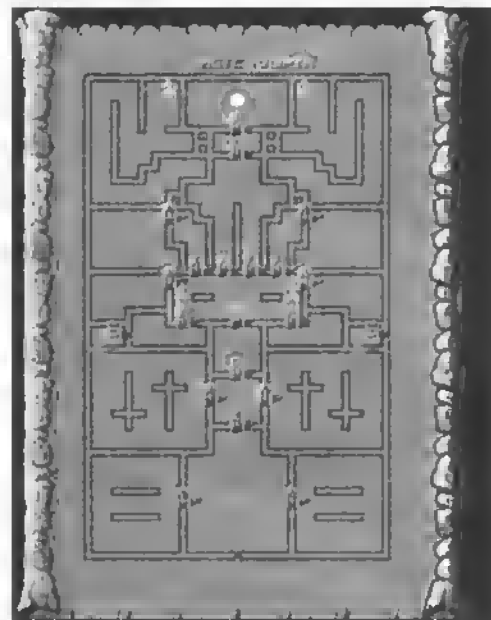
Most a vége felé már csak koordinátával fogok  
hivatkozni a helyekre. (persze az új helyek neveit  
leírom). Irány a kikötő 521/541 majd 563/483 és a  
város 584/478. Vegyük elő megspórolt mindössze  
2000 aranyunkat és vegyünk egy hajót. Van még  
egy kis dologunk a gyógyilók háza pincéjében. Van  
meg egy sötét mágusunk. Ha van a tolvajnál altató,  
használja mert a mágus elég kemény. (Bár a  
*Luminers* után KisMiska) A kapott 5000 exp jól  
jött. Training, majd irány Newlake 348/352 — nem  
árl felni a koordinátát ahol a hajót hagyjuk —, és  
az sem árl ha a nagyapó sírjánál intál követ  
magunkkal hozzuk

Zárszóként pár léreke a játékból

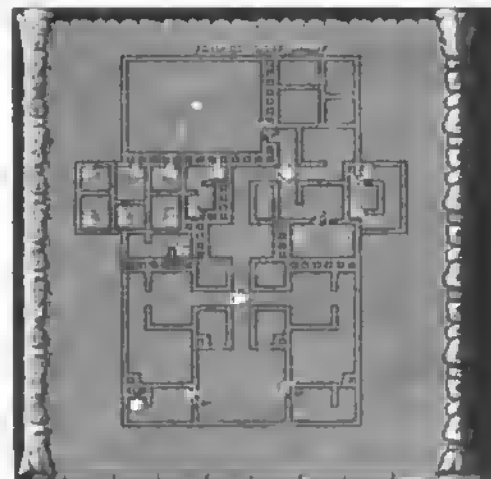
## Burnville Tunnel



## Alte Crypta



## Tempel der Gala



Ennyi. Sok, vagy kevés? Döntsétek el. Én  
nagyon sokat játszottam a játékkal, és meg voltam  
elégedve vele. Bátran ajánlom mindenkinek,  
aki szereti a kalandjátékokat! Ja, a jobbl lérekepet  
esetleg legközelebb lenyomom

CSIKA

# ELŐSÖGÉLY



## DEATH MASK (Amiga)

A szintikódek a következők:

01 00000 / 02. 52385 / 03. 22428 / 04. 84843 / 05. 22087 / 06. 38641 / 07. 06395 / 08. 33224 / 09. 35527 / 10. 48962 / 11. 65074 / 12. 62438 / 13. 28283 / 14. 85325 / 15. 10769 / 16. 25324 / 17. 43542 / 18. 62156 / 19. 84678 / 20. 57093 / 21. 29264 / 22. 47446 / 23. 75330 / 24. 82855 / 25. 58474 / 26. 38392 / 27. 55276 / 28. 68163 / 29. 75156 / 30. 70948 / 31. 54334 / 32. 39814 / 33. 52262 / 34. 73164

## BUBBLE'N'SQUEAK (Amiga)

A szintikódek a következők:

2. LDRSJGB / 3. LDRJBGB / 4. LGRJJNCB / 5. LLRKRPHB / 6. LDFKNHBB / 7. MLFLBDDB / 8. MDGLNHDB / 9. MGGMBJHB / 10. NLGMNJHB / 11. NLGNBNDB / 12. NLGNNJDB / 13. NKGTBHBB / 14. TCHTJPHB / 15. TDHPBDB / 16. NKHPJHDB / 17. NLHQRNHJ / 18. NLHQLJCB / 19. TDOBGBBK / 20. TGOBSJGK / 21. MGOCFFCK / 22. MGOCMNDK / 23. MGODRPHK / 24. MLODNDK / 25. MKORBPDC / 26. NLORSHDK / 27. NLOFOBHC / 28. TCBFNHHC / 29. NDBGBJDC / 30. LKBGNFDC

## WINGS OF FURY (Amiga)

A "COLIN WAS HERE" kódnál nem csak az energiát (D), és a municiót (M) lehet beállítani, hanem az életek számát (P), és az üzemanyagot (F) is. Az anyahályon a D megnyomása Destroy-t jelent.

## STARDUST (Amiga)

Az első alagútba jutunk a "BDQAAAAAHEN" kóddal, ráadásul 4 étellel.

## LOTUS II (Amiga, PC)

A szintikódek a következők:

2. TWILIGHT / 3. PEACHES / 4. BAGLEY / 5. PEA SOUP / 6. LIVERPOOL / 7. E BOW / 8. THE SKIDS  
A "DUX"-ot is érdemes kipróbálni...

## SETTLERS (Amiga)

A500-on csak a hangok max. 35%-a jön elő, de ez sem magától. Először is betöltés előtt valamilyen programmal töröljük a memóriát. Betöltés után nézzük meg a SOUNDS-nál, hogy 35%-a van-e. Ha annyi, akkor OK. Menjünk az OPTIONS-be, és a SEPAR EFFECTS-et kapcsoljuk be, majd állítsuk maxra a hangerőt (VOLUME). Ha ez megvan, a játékban valóban 35% hangot hallunk. Igaz, hogy madárcsicsergés és vízcsobogás így sincs, de így is lényegesen élvezetesebb a játék.

## MORTAL KOMBAT II. (Amiga)

A titkos mozdulatokat a következő mozgásokkal érhetjük el:

- Balra, Balra, Tűz
- Jobbra, Jobbra, Tűz
- Jobbra+Hátra, Tűz
- Balra+Hátra, Tűz
- Jobbra, Balra, Tűz
- Balra, Jobbra, Tűz
- Hátra, Hátra, Tűz
- Tűz nyomvatartás 3-4 sec-ig

## A GÁLYA (C64)

Az SPP átlírásához nem kell \$4B-ig átírnunk a byte-okat, csak \$46-\$48-ig. Ugyancsak a kimentett állás 3. blokkjában \$5C-\$61-ig írunk 01-eket, és a varázslónk az összes létező varázsigét tudni fogja, köztük egy GWORIN nevűt is, ami ismeretlen. A pénzes trükk után felvásárolhatjuk az egész

bolit, és Raemon-t is kiválthatjuk a börtönből. Ehhez az erdőben meg kell keresni a tornyot, ahol a trollnak 397 ruppót kell leperkelni. Ráadásul Raemon most minden varázsigét ismer, így a játék jelentős részét átugorhatjuk. A pénzt csereberélni is lehet egymás közt, pl. FIZESSE TONGRAKNAK.

A jellemzők játék közben is átirhatók, ez FREEZE után. A pénz \$C025-\$C026-on van, az SPP-t \$C002-n találjuk, míg a gyulaszálakat a \$C033-on növelhetjük meg.

Sok pénzzel nincs szükségünk a bronzkulcsra, a Lenin-szoborra, a hajcsatra, és a gyertyatartóra, stb.

Mivel Raemon máris szabad, nincs szükség a Szent Chemoioxra — a pókot nem muszáj megölni. Az ölnástől ühöz se kell, hanem elég, ha rögtön odaadjuk neki a kockacukrot. Igaz, hogy így a csontot sem tudjuk megszerezni, de ez nem baj, mert ha az alagútrendszerben megkeressük a patkányt, és megöljük, akkor ezt is odaadhatjuk a kutyának csoni helyett. Ugyanczéról pl. a Lenin-szoborra sincs szükség.

A róvész csapatjátékát a horoggal lehet kinyitni. Sam Sung átvész bennünket egy másik szigetre, itt KERESD RÉZKULCSOT, aztán KERESD KUNYHÓT. A kunyhó ajtaját a rézkulcs nyitja.

Zeldának odaadhatjuk az öregasszonytól elrabolt varázslott, kapunk érte néhány pontot. A macskának is vihetünk whiskast.

A mocsárban lévő kupola ajtaját az URX nyitja. Ha a kupolában ásunk, egy rubintor lolóunk. A nyugali hegycsúcsban a hasadéknál BE lehet menni a barlangba.

Erdemes beírni a különböző szavakat, pl. "csimpánz", "szatir", vagy "bodzabogyó", így elég jól kiismerhetjük a játék szókincsét.

A havas hegycsúcsban gyűrhatunk hógolyót, de ha elmegyünk onnan, hirtelen olvad...

Amikor átrugunk a kastélyba, elég Raemon-t átvinni, Tongrak úgysem csinál semmit. A cseréket meg lehet bonyolítani a stégen is.

A pipázás helyesen: LE (kódos völgy), OK, GYÚJTSD GYUFÁT, GYÚJTSD VELE PIPÁT, SZÍVD PIPÁT (addig pöfögünk, amíg ki nem fog), TÖMD GYÖGYÖNOVENY T PIPÁBA, GYÚJTSD GYUFÁT, GYÚJTSD VELE PIPÁT, SZÍVD PIPÁT, OLTSD PIPÁT

## LONG LIFE (C64)

A kétjátékos módban a többi játékos is választ, ha az alábbi mozgásokat végrehajtjuk a joystickal.

MEDIK: J, F, L, B, F, B, J, L  
STROGOFF: F, L, L, B, F, J, L, B  
SNAKE: F, J, F, J, L, F, B, B

## SCUMM (C64)

A 'Z' + 'X' + 'C' gombok lenyomásával pályát ugorhatunk.

## BAT'90 (C64)

A csatornában, ha a nyelvünk ALIEN, megvesztegethetjük az egyik KRAKOID-ot, aki el is fogadjuk a pénzt.

Lydiát jó lenne kitáncoltatni. Nem árt végigjárni a GAMES-ben a BIZZY névre hallgató csodajátékot.

Az alagsorban (csatorna) láthatunk egy szép ajtót...

## PIRATES I (C64)

Ha nem engednek be egy városba, akkor kardozunk, de a tényleges vívás előtt, amikor már mindenki beállított, kapcsoljuk ki a drive-ot, veszítünk,

és amikor leáll a program, RUN, immár bekapcsolt floppyval. Bent találjuk magunkat a városban.

A kisebb városokat (pl. Barbados) érdemes havonta akár 15-ször is kirabolni, mivel így a Barbados ellenlábásainál igen szép karriert futhatunk be.

## WRESTLEMANIA (C64)

Bármelyik emberrel könnyen lehet nyerni, ha beállunk arra a pontra, ahonnan ha ugrásból lerugjuk az ellenelet, előtte nem bír elmozdulni. Ez a pont kb. a ring alsó szelétől fél embernyi magasság. Itt vízszintesen nyugodtan mozoghatnak, és ha az ellentét is lejön ebbe a síkba, akkor a joy-t kétszer előre, és ha közel vagyunk az ellentét-hez, akkor tűz.

## S.S.WRESTLING (C64)

Minden ellenfelet le lehet venni úgy, hogy a meccs elején, vagy közben bármikor hátat fordítunk az ellentétnek, és amikor ütéstávolságba ér, akkor tűz+hátra. Emberünk betekőnyököl az ellenfélbe, egy pár ilyen után az összegörnyed, és ki lehet ütni.

## DUCK TALES (C64)

A játékol úgy is meg lehet nyerni, hogy állandóan fényképezgélünk, és a pénz betekletjük. Ez mindhárom nehézségi fozozatban tuti fipp.

## ALCATRAZ (C64)

\$99D3-9A22-re SEA - sérthetlenség

## MASTER HEAD (C64)

\$007B, életek száma

## STARWARS (C64)

\$4E7F, AD: \$4F03, AD - pajzs

## TERRY STRIKES BACK (C64)

\$77A5, AD - sérthetlenség

## CAPTAIN CLOSS (C64)

\$8A8A, A6: \$F5F8, A6 - nincs érzékelő

## MAYHEM IN MONSTERLAND (C64)

\$CF83, csillagok száma, \$1F83, A0 - sérthetlenség, \$3BD1, pálya

## PARSEC (C64)

\$00F1, életek száma

## HEARTLAND (C64)

\$A0B4, 05 - idő, \$91CF, 05 - energia

## EPSILON 4 (C64)

\$A900, EA - sérthetlenség

## SUPERNUOGE (C64)

\$9421, pénz

## SPACE TOWER (C64)

\$18D0-DF, AE - idő  
\$40004, élet

## FROGGER'93 (C64) - \$4814, életek száma

## CANON RIDER (C64)

\$292A, A9 - sérthetlenség

## MOVE ON (C64) - \$00A3, idő

DoT



# C64 felhasználói programok

## CHAR EDITOR

Ez a prg.-l nevezhetjük FONT editornak is, a '91-es alkotást *CELLUX/FACES*-ek készítették. Mielőtt nekikezdenénk (minek is?) nézzük meg a használati utasításokat:

### PRESS H - FDNT EDITOR INFO

A **CRSR**-t a **CRSR** fel/le, bal/jobb gombokkal illetve a **JOY 2#**-vel mozgathatjuk. A pixel \*-ra megjelenik, **SPACE**-re elűnik, ha **JOY 2#**-vel szórakozunk **Fire**-re megjelenik a pixel, **SPACE**-re elűnik.

**I** - beállíthatjuk a használni kívánt terület nagyságát

**M** - tükör mód beállítása

**Z** - mozgathatunk az összes igénybe vehető területen — az eddig megrajzolt dolgokat **RETURN**-re eltüntet

**F7** - a grafika **HIRES/MULTI** beállítása gombnyomásra

**=/RETURN** - egy karakterhez egy másikat elvenn/odarakni

**+/-** - a karakter (vagy a rajz, amit készítettünk) balra/jobbra csúsztatása

**\_1/2/3** - multi grafikánál a kívánt szín kiválasztása;

**<—** - lekete (tehát pixel törlés)

**1** - világosszürke

**2** - világoskék

**3** - sötétkék

**SHIFT + <—/1/2/3** - multi grafikánál a 3 főle szín változtatása

**I** - a karakterek inverzzé változtatása (tehát a háttér fehér lesz!)

**D** - **DIRECTORY** (A Commodore 64 átválttatása 486-os PC-re, a kis junosty iv-t pedig **SUPER VGA** monitorrá!!! (ha-ha!)).

**L/S** - lemezről töltés/re mentés (\$2000-2800).

**SHIFT + CLR HOME** - karakter törlése a képernyőről

**C** - karakterek (igen, de ott van az a: "ek"!!!)

**^** - **JOY 2#** mozgásának erőssége:

- 1 - naaagyon gyors
- 2 - naagyon gyors
- 3 - nagyon gyors
- 4 - lassabb
- 5 - lassú

P.W.Smith

## DEMO CREATOR V3.1

Beöltés után a főmenü tárul elénk:

Ha a **"T"**-t megnyomjuk az eddig alkotott demót csodálhatjuk meg, **SPACE**-re visszaléphetünk a főmenübe. Most nézzük a menüpontokat:

**1: SPRITE** pozíciója

**2: a SCROLL** szövegének beírása:

**F1**-re a képernyő bal felső sarkába megy a **CRSR**.

**RUN STOP**-ra vissza a főmenübe.

**3: Lementett ARTIST PIC**, file töltése: **P** megnyomása után írható be a file neve.

**4: Zene** választás:

- 1: Mario Brothers
- 2: Nemesis The War Lock
- 3: Shockway Rider

**5: SCROLL** színeinek a választása:

- 1: Bal SCROLL szín
- 2: Pulzáló szín
- 3: CHOICE színe (keretszínváltoztatás SPACE-szel)
- 4: nem lömeg (UNBLOCK) sprite-ok (?)

**5: lömeg (BLOCK) sprite-ok (?)**.

**6: Lemez: DIR/szöveg** karaktorkészlet töltés / demo mentés lemezre:

1. karakterkészlet töltése
2. készített demo mentés
3. lemez directory

**7: speciális FX** menü:

**Return: FX** átállítás

**Space: vége**

**1: SPRITE FX** alatt

**2: SPRITE FX** töltés

**vége:**

**1: keret** szín

**2: háttér** szín

**SPACE: vége** (vissza a főmenübe)

P.W.Smith

## DEMO-DEMON

Most pedig a **DEMO-DEMON** nevű csodának a leírása következik. A programot a *Digital Marketing* készítette pár éve. Beöltés után elindul a **Demo-Demon** demoja. (Micsoda aliteráció!) Tűzgomb után a főmenübe jutunk. Itt a **SPACE**-szel beállíthatjuk, hogy villogjon-e a képernyő felső része. (Nem a demóban) Ennyi rizsa után jöjjön a főmenü:

**DIR: Directory**,

**HLP: Kapunk** némi intót angliusz nyelven.

**SHOW: Megnézhetjük** a kész művünket.

**LOAD: Erre** megjelenik egy álmenü:

**HIRES: Kép** betöltése, **Ni**, újabb álmenü:

**KOALA: Koala Painter** típusú kép betöltése.

**PADDLE: Blazing Paddles** típusú kép betöltése.

**MAGIC: Magic Painter** típusú kép betöltése.

**FDNT: Karakterkészlet** betöltése. Az én lemezemen 30 db van.

**SPRITE: Sprite** betöltése, ebből 10 db-ot találtam. Miután betöltötte, be kell gépelni a 8 karakterből álló szöveget.

**MUSIC: Új zene** betöltése. Belépés után két lehetőségünk van. A lemezen található zenék közül töltünk egyet, vagy eselleg saját (klópot) zenét nyomatlunk be. A lemezen található zenék között a 0-9 billentyűkkel szolektálhatunk. Saját zene esetében a **SPACE** után be kell írni a nevet, majd betöltés után az **Int**, a **play** és az **Int**hez tartozó **LDA/LDX/LDY** értékeket kell megadnunk. Ha **FuCo** zenét nyomatlunk be, akkor gépoljuk be folyamatosan: 00010218001806

**SETUP: Itt is** egy álmenü:

**COLORS: Színek** kiválasztása. Először ki kell választanunk, hogy a **sprite-ok**, vagy a **karakterek** színét akarjuk állítani, utána pedig a három színt kell megadni.

**S.MDVE: Itt** adhatjuk meg, hogy milyen alakban mozogjanak a **sprite-ok**:

**X-DISTANCE: A sprite-ok** horizontális távolsága.

**X-SPEED: A vízszintes** mozgás sebessége.

**Y-DISTANCE: A sprite-ok** vertikális távolsága.

**Y-SPEED: A függőleges** mozgás sebessége.

A tűzgombbal visszakanyarodhatunk a főmenübe.

**P.MDVE: Itt** adhatjuk meg a **HIRES** kép mozgás-efektjét:

**FULL SINUS: Teljes** szinusz-mozgás.

**HALF SINUS: Fél** szinusz-mozgás.

**MIXED SINUS: Kevert** szinusz-mozgás

**NO MOVEMENT: Nincs** mozgás.

**Ras.FX: A rasztercsikokkal** ügyködhetünk itt:

**1. LÉPÉS: Meg** kell terveznünk a csíkot. Felül láthatók a színek, alul pedig a rasztercsik nagyított képe. A normál **C** törli a csíkot. A **joy** fel/le ráncigálásával választhatjuk ki a szórakoztató rasztert. **QUIT**

**2. LÉPÉS**

**2. LÉPÉS: Raszter** effekt megadása.

**3. LÉPÉS: A rasztercsik** helye (kettőt kell megadni).

**TEXT: Itt** kell begépelni a **scrolls** szöveget.

**SHIFT + \* -** Pár másodperc szünet.

**SHIFT + A-G -** Sebesség

**SHIFT + L -** Rizsa betöltése

**SHIFT + S -** Rizsa elmentése.

**SHIFT + O -** Minden effekt be.

**SHIFT + K -** Minden effekt ki.

**F1/F2 -** Rasztercsik ki/be.

**F3/F4 -** Sprite-ok ki/be.

**F5/F6 -** Kép ki/be.

**F6/F8 -** Zene ki/be.

**SAVE: A kész demo** elmentése (129 blokk).

**QUIT: Kilépés** BASIC-be.

A lemezen találtam még két segédprogramot is:

**1. MULTI-MAKER: 16\*8-as** multi karakterkészlet megtervezésére szolgál.

**2. BITMAP-MOVER: E** program segítségével a **HIRES** képeinket függőlegesen tudjuk mozgatni.

E két program nem szorul magyarázatra.

Háááát ennyi volt a **demo-démon**!

P.W.Smith

## Demo Maker V1.0 (By. WOD)

A betöltés után egy "kis" **WOD** Intro tárul elénk. **SPACE** után újabb intro, majd újabb **SPACE**-re a főmenü, ami a következő pontokból áll:

**A: SCROLL** táblák kiválasztása

**B: SCROLL** pályá(k) kiválasztása

**C: SCROLL** színek erőssége

**1. kék** tábla

**2. szürke** tábla

**3. vörös** tábla

**4. zöld** tábla

**5. arany** tábla,

majd a második **SCROLL** színtábla kiválasztása. Ugyanazon öt tábla közül lehet választani.

**D: +/-** segítségével a főmenü "vibrálásának" gyorsaságát ill. lassúságát, valamint színt lehet kiválasztani.

**E: Kiválasztás**, hogy a **SCROLL** multi vagy normál legyen.

**Multi colour**

**Single colour**

E lenti kettő kiválasztása után újabb változtatás előtt állunk. (Hamarabb végzünk, ha ezt nem 4 évenként csináljuk! — P.W.S.) Ezután a változatosság kedvéért,

az első színes SCROLL címet kell kiválasztani:

1. kerekből ki
2. kerekbe be
3. multi szín 1
4. multi szín 2
5. ne legyen szín

...majd a másodikat.

**F:** hátsó karakter beállítás

**G:** színusz (jó parasztosan! — P.W.S.) hullám(ok) beállítása:

+/-: változtatás 1 (alias: betűk távolsága)

**CRSR fel/balra:** változtatás 2 (alias: betűk rendezettség)

**F1/F3:** változtatás X-irányba (alias: csúsztatás balra/jobbra)

**F5/F7:** változtatás Y-irányba (alias: csúsztatás le/fel)

**F:** színusz hullámok változtatása (ez is alias)

**J:** változási erősség (alias: gyorsaság/lassúság a színuszra vonatkozik)

**RETURN** - befejezés

**H:** lile töltése

**I:** Sprito kiválasztás, hogy a SCROLL előtte vagy utána jöjjön

**J:** X, Y sprite-ok kiválasztása

**X** - no legyen X mozgás

**N** - semmi se mozogjon

**Y** - ne legyen Y mozgás

**B** - minden mozogjon

ha X akkor a betűket be lehet állítani a JOY PORT 2-vel, hogy hova ohajljuk rakni, SPACE-re vége.

Ugyanez **N-re, Y-ra.**

**K:** Be akarjuk állítani a SCROLL színt? Y/N (igen/nem)

Ha Yos akkor:

1. kék 1
2. kék 2
3. vörös 1
4. vörös 2
5. vörös 3
6. szürke
7. zöld
8. arany

**L:** SCREEN készítés...

1. GRAFIKA + multi szín
2. "HIRES" színes grafika
3. Normál karakter beállítás
4. Multi színű karakter beállítás

...majd még egyszer ezek közül kell választani

**M:** képernyő átirása (1/2)

1. üres képernyő "át"írása
2. az eredeti kar. átirásai

**RETURN** - vége

**N:** SCROLL szöveg átirása

**F1** (igen) / **Return** (nem)

Ha F1 akkor:

**SCROLL sebessége:** 0-9? Ezután írhatjuk a kívánt SCROLL szöveget. Ha vége, RETURN!

**O:** BACKGROUND színnek kiválasztása

**P:** Zene töltési lehetőség

**O:** Kép töltési lehetőség

**R:** Karakter töltési lehetőség

**S:** A művünk megnézése

**T:** A demo lementése lemezre (A lile neve egy karakter lehet!)

Hááát ennyi lenno! Jó szórakozás!!!!

P.W.Smith

## Dirmaster V3.0

Betöltés után elénk tárul a nem túl szemétkáprázatos főmenü (ha lehet úgy hívni?). Na de nem a külső a fontos... Elsőnek nyomjuk meg a \*ot (HELP). Ezt követően a bevezetőt, majd a használatos kulcsokat (KEYS) olvashatjuk.

Tohát:  
**CRSR** - Mozgatás fel/le a lile-ok között

**OEL** - File törlés  
**INST** - Két lile közé üres beszúrás  
**I** - Két lile közé vonal és jel beszúrás  
**R** - Directory olvasás  
**W** - Directory átirás  
**M** - File mozgatása (SPACE-re elhelyezés)  
**E** - Filenév átirás  
**X** - " " jel áthelyezése (sor végére, vagy a szó végére)  
**P** - <- jel kirakása a sor végére (azaz a lile vége, lile törölhetőség megakadályozása)  
**SHIFT+P** - Lemez védés  
**H** - Lemez név átirás  
**A** - Lemez ID átirás  
**SHIFT+T** - lile típus átirás (PRG, SEQ, DEL, REL, USR) illetve 1-6 (1:?, 2:R?, 3:L?, 4:EL, 5:SR?, 6:EL)  
**TT** - Az utolsó választott típusra a file-ok átirása  
**B** - File block-jának átirása (0-99999(?))  
**SHIFT + B** - A lemezen maradt block átirása (0-99999(?))  
**Z** - Utoljára beállított blockszámra filo átirása  
**F** - Lemez formázása  
**V** - Lemez validálása  
**D** - Lemez dir kilistázása  
**@** - Lemez command  
**S** - Directory ABC sorrendbe rendezése  
**A** - File track/sector átirása  
**SHIFT + A** - File kezdőcím töltés  
**HOME** - Vissza a dir olejé  
**CLR HOME** - Dir törlés  
**F1** - I-nél használatos vonalak és jelek kiválasztása  
**F3** - STAMP editor  
**F5** - Töltés I-nél és SHIFT+I-nél használatos lile-t  
**F7** - Menítés I-nél és SHIFT+I-nél használatos tile-t  
**SHIFT+I** - Insert STAMP

P.W.Smith

## FILE COPIER

Ez a PRISM SOFTWARE 1986-os alkotása, elég jól sikerült. A lile másolók közül talán ez a legjobb, és a leggyorsabb. Töltés után a főmenü és egyéb információkat olvashatunk. Az utasítások között a CRSR fel/le gombokkal mozoghatunk.

### 1. COPY FILES (lile-ok másolása)

A RETURN gomb lenyomása után a bent lévő (forrás) lemeztartalmát beolvassa a gép. A listában található filo-ok között a CRSR fel/le gombokkal választhatunk.

**F1** - vissza a főmenübe

**F3** - összes lile másolása

**F5** - vissza a kiválasztás előtti állapotba

**C** - kiválasztott lile-ok másolása

A fenti 4 pont alatt olvashatóak a következők:

**NUMBER OF FILES** (lemezen található file-ok száma)

**NUMBER OF FILES SELECTED** (másolásra kiválasztott file-ok száma)

### 2. SCRATCH FILES (file-ok törlés)

A RETURN gomb lenyomása után a bent lévő (forrás) lemez tartalmát beolvassa a gép. A listában található file-ok között a CRSR fel/le gombokkal választhatunk.

**F1** - vissza a főmenübe

**F3** - összes file törlése

**F5** - vissza a kiválasztás előtti állapotba

**S** - kiválasztott file-ok törlése

A fenti 4 pont alatt olvashatóak a következők:

**NUMBER OF FILES** (lemezen található file-ok száma)

**NUMBER OF FILES SELECTED** (törlésre kiválasztott file-ok száma)

## 3. OIRECTORY (lemez listázás)

Használható a betörők elleni riasztásra és a sőrlopó CoVboy-ok kivégzésére (Lopóval csak bort szoktam szívní — CoVboy)!

## 4. FAST FORMAT (lemez formatálás)

RETURN lenyomás után:

**DISK NAME** (A leformázandó lemez új neve) max: 16 karakter

**DISK ID** (A leformázandó lemez új id-je) max: 2 karakter

Ha ezek közben meggondolnánk magunkat és mondjuk nincs kedvünk letörölni valamilyen YO prg-t, nyomjuk meg az F1-eit

## 5. VALIDATE DISK (lemez validálása)

RETURN lenyomása után megkér szépen a gép, hogy rakjuk be a validálni kívánt lemezt.

## 6. VIEW/EOIT BAN (BAN megnézése/szerkesztése)

Ha eleget néztük, nyomjuk meg az F1-et. Ha átírtuk a W-t nyomjuk meg és a lemezen is át lesz írva.

## 7. CHANGE OEVICE (lemez változtatás)

RETURN után kéri a változtatni kívánt számot (08 vagy 09). Ha ezt beírtuk kéri az új számot (08 vagy 09).

## 8. CHANGE ORIVES (drive változtatás)

1-szeri	RETURN-re:	SOURCE:09
	DESTINATION:09	
2-szeri	RETURN-re:	SOURCE:08
	DESTINATION:09	
3-szeri	RETURN-re:	SOURCE:09
	DESTINATION:08	
4-szeri	RETURN-re:	SOURCE:08
	DESTINATION:08	

## 9. CHANGE MODE (mód változtatás)

1-szeri RETURN-re: SUPER DOS  
 2-szeri RETURN-re: NORMAL

P.W.Smith

## LOGO EDITOR V1.2

Betöltés után elénk tárul a főmenü. Az utasítások közt egy nyíllal választhatunk, amil a JOY port 2-vel irányíthatunk.

### Tehát a főmenü:

**OIRECTORY** - 10 sec múlva a gép átáll ön-megsemmisítő üzemmódba és újabb 10 sec múlva a gép szétrobban(?).

**EOITOR** - Rajz készítés, azon belül is több parancs:

**ZOOM** - (12x12-es) nagyításban rajzolás.

**COPY** - Egy bizonyos rajzkészlet átmásolása a képernyő valamely részére.

**FILL** - Az elkerített részen belüli kitöltés.

**CIRCL** - Kör rajzolás, a sugár megadásával.

**VIEW** - Rajzolás az egész képernyő területén.

**BOX** - Négyzet rajzolás, a két ellentétes helyen lévő pontok megadásával.

**LINE** - Szakasz rajzolás a két végpont megadásával.

**ORAW** - Vonal rajzolás

**MOVE** - A képernyő görgetése.

**MENU** - Vissza a főmenübe.

**UNDO** - Az előző állapot visszaállítása.

**CLEAR** - Képernyő törlés, ezután megkérdezi: Töröljem a képet YES/NO? a megteendőre kell clickelni.

- 1 - Rajzolt vonalak színe. Ha ráclickelünk a mellette lévő szöveg is leghér lesz, ami a szint jelenti. A JOY jobbra/lel mozgásával válthatjuk a színeket.
  - 2 - Az 1. befestett képernyőrész színe, színikiválasztás az 1-esnél.
  - 3 - A 2. befestett képernyőrész színe, színikiválasztás a 1-esnél.
- B - A háttér színe, színikiválasztás az egyesnél.

## LOAD PICTURE · Koala kép töltése

## MERGE PICTURE - NORMAL OR DUAL MERGE (1/2)? Normális vagy kétfős egyesítés (1/2)?

Ha 1: Üsd be az első kép nevét, majd a színek közül válassz (1/2/3/B) majd F1 (vissza a tömenübe).

Ha 2: Üsd be az első kép nevét és válassz a színek közül. Ezután üsd be a második kép nevét, és válassz a színek közül. Majd F1.

## LOAD FONT + SCREEN · Képernyő és karakterkészlet töltés

**MULTI → HIRES** - HIRES grafika bit színei  
**HIRES → FONT** - BYTE-ok beállítása  
**DISK COMMAND** - Ezek valószínűleg benne vannak valamelyik CoV-ban.

## CHANCE BITS · Bit-ek átállítása

## SAVE PICTURE · Kép kimentése lomozro

## LOAD SPRITES - SPRITE töltése

## SAVE FONT + SCREEN · Képernyő és karakterkészlet kimentése lemezre

## FREE CHARS · Karakterek beállítása

## CREDITS - A készítő üzenetoi és a címük

P.W.Smith

## OUTLAW GAME MAKER

Ez egy aránytag jó játékszerkesztő C-64-en. Alkatmas *SHOOT EM' UP* jellegű játékok készítésére. Kezdjük a tömenüvel:

## EDIT SPRITES - S

Itt szerkeszthetjük meg a program sprite-jait — szám szerint 127-et (000-126). F1-gyel kiválaszthatjuk, F3-mal pedig átszerkeszthetjük a sprite-ot. A **Sorte No** után áll a sprite száma, melyet F1 üzemmódban a joy lefelé mozgásával változtathatunk. Alatta a 4 rajzolszint láthatjuk, melyek között az F7-tel szelektálhatunk, az aktuálisat pedig az F5-tel változtathatjuk. A sprite-szerkesztőben (F3) még van egy pár billentyűzetről elérhető funkció. A <C>-vel átmásolhatjuk, <S>-sel pixelenként tologathatjuk, <E>-vel lefőzölthetjük, <M>-mel tükörözhetjük a joy által meghatározott irányba az aktuális sprite-ot (Hű de szép mondat volt.).

## EDIT OBJECTS - O

Itt rakhatjuk össze a sprite-ok által definiált objektumot. F1-gyel és a joy-jal szelektálhatunk közöttük, F3-mal pedig a **DIRECTIONAL HOLD** típusú (ld: később) tickókat tesztelhetjük le, <F5>-tel változtathatjuk meg az objektum színét, <F7>-tel pedig megadhatjuk az obj. sprite-képeit. Az <S>-billentyűvel az animáció sebességét állíthatjuk be, ezután <T>-vel a típusát.

**Erről kicsit bővebben:** az animáció típusa kétféle lehet: szekvenciális (**SEQUENCE**) és irányításhű (**DIRECTIONAL**). Az előbbi után egy számot láthat a szemléltető felhasználó (Na, ezt jól megaszontam!), amely azt jelöli, hogy a középen látható táblázatból hány kép tartozik az objektumhoz. <E>-billentyűvel az ellenséges objektum tulajdonságait adhatjuk meg: **SPEED**: A mozgás sebessége

**POINTS**: A legyilkolásra járó bónus.

**HITS TO KILL**: Hány lövés kell a másvilágra hessegetéshez.

**FIRE TYPE**: A lövés típusa:

R = véletlenszerű

D = halvány lila gözöm nincs, hogy mi a lené lehet ez, mer' nekem mindig fel-felé lő.

+ = 4 irányba lő az ipse.

x = ugyanaz, csak átlósan.

nyíl = amerre mutat, arra lő.

**FIRE RATE**: A lövések közötti idő.

**BULLET SPEED**: A lövedék sebessége (0-3).

**EXPLOSION SFX**: Ha véletlenül eltalálnánk, akkor a halálhörgése az itt megadott elfekt lesz.

**BULLET SFX**: A golyó hangja.

**EXPLOSION OBJECT**: A robbanás objektuma.

**BULLET OBJECT**: A golyó objektumának sorszáma.

Jobb oldalon az ütközéseket kezelhetjük le. A <C>-vel átmásolhatjuk az objektumokat egymás helyére.

## EDIT BACKGROUND - B

Ebben a menüpontban szerkeszthetjük meg a pálya hátterét. Az <F1>-billentyűvel szelektálhatunk a karakterek között, <F3>-mal átszerkeszthetjük az aktuálisat. Az <F7>-tel választhatjuk ki az aktuális rajzolszint, melyet az <F5>-tel megváltoztathatunk. Az <S>-sel kiválaszthatunk egy blokkot, melyet az <E>-billentyűvel karakterenként, a <P>-vel pedig képernyőnként szerkeszthetünk át. <M>-mel helyezhetünk el egy blokkot a játéklőrből (Pl: egy kaktuszt), <B>-vel blokkokat, <C>-vel karaktereket másolhatunk.

## EDIT SFX - F

Itt a játék hanghatásait tudjuk megszerkeszteni. <F1>-gyel kiválaszthatjuk, <F3>-mal átszerkeszthetjük, <C>-vel átmásolhatjuk az aktuális hangot. Egy hanghatást a következő paraméterek változtatásával csálhatunk elő:

**WVE**: Hullámforma

- zaj

- négyszóghullám

- lűrésztooghullám

- háromszóghullám

**ATK**: tellutás/lecsengés

**DEC**: kitarás/elongedés

**PIT**: a hang magassága

**RISE SPD**: az emelkedés sebessége

**RISE TIM**: az emelkedés késleltetése

**FALL SPD**: a süllyedés sebessége

**FALL TIM**: a süllyedés késleltetése

A hangok típusa a következő lehet:

**FIRE**: a tüzelés hangja

**EXPL**: halálhörgés

**START**: ha meghal a játékos, akkor ez lesz a belépője.

**X-LIFE**: ha kapunk egy életet, akkor a levegőrezgések ezt a hangot alkotják.

## EDIT PLAYER LIMITATIONS - P

Itt állíthatjuk be a játékosok tulajdonságait:

**F1 - PLAYER 1**

**F3 - PLAYER 2**

**PLAYER ENABLED**: játékos engedélyezése

**NUMBER OF LIVES**: életek száma (1-7)

**SPEED**: sebesség (1-5)

**AMOUNT O BULLETS**: a lövedék mennyisége (1-3)

**DIRECTIONAL FIRE**: Iránytüzelés engedélyezése

**BULLET DURATION**: lövedék tartam(?) (0-99)  
**COLLISION WITH CHAR...**: ha a megadott, vagy annál nagyobb sorszámú karakterrel ütközünk

**...AND PLAYER WILL**: akkor megálljunk (STOP), vagy meghalunk (DIE).

**EXTRA MAN AT 10000**: minden tízezredik pontnál kapunk egy életet

**EDIT PLAYER AREA**: a játékos által bejárható terület a képernyőn

**EDIT START POSITION**: ha meghalnánk, akkor a képernyő itt megadott részén jelenünk meg.

## EDIT ATTACK WAVES - A

Itt helyezhetjük el a játéklőrből az ellenlábainkat.

**F1**: Az ipse elhelyezése. Először ki kell választanunk a hullajelölletet, majd gombnyomás után megjelenik a játéklő, az alsó kereten pedig egy ROUGH felirat. Joy fel/le pöccintéssel mozoghatunk előre/hátra. Ujabb tüzgomb után a kereten egy FINE felirat jelenik meg. Itt már csak előre mozoghatunk, viszont láthatjuk az ellenteleket is. Mégegyszer nyomjuk meg a gombot! A hullajelölt villogni kezd. Mozgassuk a start-helyre és nyomjuk meg a tüzgombot. Jó, tudjuk mozgatni a csávó! Az F7-lel befejeződik a tevélet és eltárolódik a mozgás.

**F7**: Ellontól kitörése a játéklőrből. Hasonló az előzőhöz, csak itt a FINE közben ki kell jelölni a lörlendő ellentelet és tüzgombot kell nyomni

## EDIT LEVELS - L

Itt adhatjuk meg a pályák hosszúságát, llypusát, sib... F1-gyel a pályák paramétereit állíthatjuk be. Bal oldalon a pálya száma látható, mellette pedig a típusa:

**PUSH**: A Joy lefelé rángatásával lehet haladni.

**STILL**: A DURATION-nál megadott ideig vár, majd átlép PUSH üzemmódba.

**SCROLL**: A pálya folyamatosan scrollozódik. A típus mellett látható a scroll sebessége (1-2). Emellett pedig a DURATION érték látható. Jobb oldalon a pálya végében típusát adhatjuk meg:

**CONTINUE**: Folytatólagosan jön a következő pálya.

**REDRAW**: TOP SECRET!!!

**LOOP**: Nem tudunk továbbmenni.

## EDIT FRONT END - G

Itt valami címképszerűséget kreálhatunk. F1-gyel szerkesztetjük át a karakterkészletet, F3-mal írhatjuk be a címkép szövegét, F5-tel pedig a szöveg villogásának szín-efektjét állíthatjuk be.

## TEST GAME - T

A játék letesztelése. Választhatunk, hogy reálisan (F1), vagy örökléttel (F3) akarunk játszani.

## STORACE - D

Ebben a menüpontban menthetjük ki a sprite-okat, a hátteret sib..., és itt tölthetjük őket vissza is. C-vel az adathordozót változtathatjuk (Floppy vagy magnó).

Hát ennyi lett volna. Csak úgy érdekességként megemlítem, hogy ezzel a programmal kreálták a **Smaragdvár** nevű lörmédvényt is. Alapállapotban egy CoVboy-os játékkal szíráhatunk.

Dr. WHO of The Prodigyz!

# C64 programozástechnika

## IN MEMORIAM C64...

### Hallóhó Mindenki nek!

Bizonyára sokaknak feltűnt közületek, hogy a C64 (Felhasználói) rovat csak úgy hipp-hopp eltűnt a **Computer Világ**-ból. Gondolom, már mindenkinek világos, hogy miért. Először egy levelet PS-től, majd egy rövid Utószót.

### YO 64 FREAKS!

Emberek! Mi on? A 64 a második lénykorát éli meg ezekben a hónapokban, világszerte egyre többen veszik újra elő a jó öreg! Minden eddig látni nem látott technikai megvalósítások születnek, olyanok, amilyet a gép alkotól még csak nem is álmodhat. Elerhetővé vált a 320\*200 16 color (AFLI) grafika, a csúcsoneszerkesztők minimális rasterline-mal és a digitális csatornákkal. Ezek az emberek egyre többet hoznak ki a gépből, és mi magyarok SEHOLY? (Tisztelet a kivételnek, erre legjobb példa talán a GRAFFITY)

A 64-re nem mint elavult gépre kell tekinteni, hanem mint KIHÍVÁSRA! Mi az a kód, ami ilyen sebesség és tár mellett megírható, mi az a grafika vagy zene, mely ilyen lehetőségek mellett kihozható. Az igazán tehetséges programozók, grafikusok és zenészek itt bizonyíthatják tudásukat!

Nemzetközileg elismert tény, hogy Európa színesebb és a K-közép európai guy-ok a legtehetségesebbek! A lengyelek újra aktívak. A csehek és a szlovákok is kezdik leporoltatni gépeiket. És egyáltalán, a Ny-európai, az USA, a kanadai, sőt még az ausztrál scene is teljesen telpezsdukt. Hát pont ránk, magyarokra kelljen várni?!

Teljesen új perspektívák nyílnak, meg az Internet is nagy mértékben lámogatja a scene-t. Hát mi lesz?

Még mindig rengeleg guy van ebben az országban komoly tudással, aki csak ül a s'...én! Fogadjunk össze! Alakítsatok újra a régi csapatokat, csinálgatok újakat! Anywny, KEEP 64 ALIVE FOREVER!

### PS/Coma

Nem tudom, hogy mi lesz a C64-esek (egyre fogyó) népes láberával, de az biztos, hogy egy jó ideje lesznek azon jó szokásukról, hogy különféle hasznos rutinokat küldözgetnek a CoV-ba. Amint látjátok, a CoV egyre inkább a PC felé hajlik, ennek következménye a C64-gyel (és Amigával) foglalkozó oldatok számának csökkenése. Így szűnt meg az általam vezetett rovat is, részben igazságságos: ÉRDEKLŐDES HIÁNYÁBAN. Nagyon sokan állítottak PC-re, de az is lehet, hogy a jobbnál jobb trükkökkel nem kívánják a nyilvánosság elé tárni, mert utána az új demókban látják azt viszont. Nem lepődnék meg, ha a 2'5 ujjamon meg tudnám számolni, hogy a lap olvasói közül hányan foglalkoznak még C64-en codeolással (ha van kedvelek, megírhatjátok).

Nagyon remélem, hogy a C64 Második Fénykora hosszú ideig el fog tartani, remélem, hogy nekem ezek nem az utolsó szavaim a lapban!

-JOE-

## FELIRAT ELTÜNTETÉSE

A rutin a következőket követi el a képernyőn megjelenő egy bizonyos szöveget és szöveget eltüntet. Nem vagyok egy DEMO-szakértő, az már kiderült. Szóval a fekete-szürk-fehér, fehér-szürk-fehér színösszeállítás egy csomó DEMO-ban benne van (Ezt az elsőlétrősdőt még a következő színnek árnyalatával is eljátszhatjuk; piros, kék, zöld, és ahogy te is irrad a fehér - JOE).

Ja, még a zenék nppelésével kapcsolatban annyit, hogy nem szükséges hozzá ACTION vagy FINAL MK-akármennyi. Egyszerűen betöltjük a prg-1 amiből kéne a zene. RUN, ha beindult RESET (Igen, ehhez kell a CARTRIDGE, ugyanis az újabb gépeknél már nem akaródzik műkszeni a soros-port resetje, ott már csak a meghajtót resetelt - JOE), betöltjük rá a MONITORT, és ha szerencsénk van, kb \$1000-tól ott is lesz (És ha szerencsénk van, akkor a MONITORT nem pont a zenére töltjük rá, ezért az sem hátrány, ha a MONITOR nem foglal helyet a memóriából a CARTRIDGE - JOE). Ez főleg DEMO-kra igaz. Ugyanígy lehet SPRITE-ot kiszedni. A memóriában \$A000-tól keresgélünk. (Nem tudom, halottál-e már olyanról, hogy videobank? Akkor elmondom: a VIC önállóan egyszerre csak 16 Kb-nyit memóriátalapot (bank) tud megcímezni, a C64-es gép 64 Kb-jában így 4 ilyen bank fér el. Azt, hogy a 4 közül melyiket használja a VIC a \$DD00-as cím 0. és 1. bitjei írják le (11: \$0000-\$3FFF, 10: \$4000-\$7FFF, 01: \$8000-\$BFFF, 00: \$C000-\$FFFF); így a sprite-ok a 4 bank bármelyikében lehetnek, ezért is jó a CARTRIDGE. Ja, és így 4 db grafikus képernyőt, 4 db karakteres képernyőt, 32 db karakterkészletet használhatunk; az aktuális karakteres képernyőt a \$0288-as cím 6. és 7. bitjével állíthatjuk be (00: \$0400, 01: \$4400, 10: \$8400, 11: \$C400). Na jó, most már tényleg a proggi következik - JOE)

```

SURD01: LDA #000
        STA $D010
        STA $D011
        STA $D016
        STA $D08F
        LDA #015
        STA $D01F
        LDA #003
        STA $D0D0
        JCP $E944
        LDX #006
        LDA $0926,X
        STA $09E1,X
        DEX
        BFL $081A
        LDX #000
        LDA $085E,X
        LDY #000
        STA $04E1,X
        INY
        CPY #01F
        BNE $081A
        LDY #0FF
        DEY
        JCP $088F
        BNE $0844
        INX
        CPX #00E
        BNE $0815
        RTS
```

```

$0815: .BYTE $0F,$0F,$0F,$0F
        .BYTE $0F,$0F,$0F,$0F
        .BYTE $0F,$0F,$0F,$0F
```

;/VAGY

```

$0852: .BYTE $0B,$0C,$0E,$0F
        .BYTE $01,$01,$01,$01
```

```

        .BYTE $0F,$0C,$0E,$0F
        .BYTE $0B,$0C,$0E,$0F
```

```

$0861: .TEXT "JEL"
        .TEXT "amit ki akarok"
        .TEXT "rakni a képernyőre"
```

```

$086F: JCR $089F
        JSR $081F
        JSR $089F
        RTS
```

```

$089F: JCR $08AH
        JEN $08AD
        JCP $08AF
        JCF $081D
        JCF $083A
        RTS
```

Zádor István (ISV)

## HAVAZÁS

Tudom, hogy foglalkoztunk már hasonló dologgal itt a rovatban, de az csak a grafikus képernyőre volt korlátozva. Ezzel a proggival bármely képernyőn pontosként havazhatjuk fel, az üzemmóddal is változathatjuk, így nem kell többé rutint a különböző képek felhavazására, és az eredeti kép is sértetlen marad. A proggiban rasztermegszakításban lelepkedő a képi nyit SPRITE-okkal (70db), és ezek területmutatóit változtatva hozhatjuk létre a havazást. A program jelenlegi állapotában ciklusos oda-vissza havazást végez, ha fel akarjátok használni, akkor egyszerűen közbe kell iktatni egy jelzőt, amellyel azt figyelitek, hogy mikor látszik a kép illetve mikor nem, és ebben a két helyzetben fel kell függeszteni a havazást, amíg a jelző értéke kívülről (lehetőleg nem a megszakításból) meg nem változtatjuk. Ennyi szöveg után lássuk a programot!

```

        .TITLE "HAVAZAS"
        .ORG $000
        .INCBIN "HAVAZAS.DAT"
        .EQU $0000, HAVAZAS
        .EQU $0001, HAVAZAS+1
        .EQU $0002, HAVAZAS+2
        .EQU $0003, HAVAZAS+3
        .EQU $0004, HAVAZAS+4
        .EQU $0005, HAVAZAS+5
        .EQU $0006, HAVAZAS+6
        .EQU $0007, HAVAZAS+7
        .EQU $0008, HAVAZAS+8
        .EQU $0009, HAVAZAS+9
        .EQU $000A, HAVAZAS+10
        .EQU $000B, HAVAZAS+11
        .EQU $000C, HAVAZAS+12
        .EQU $000D, HAVAZAS+13
        .EQU $000E, HAVAZAS+14
        .EQU $000F, HAVAZAS+15
        .EQU $0010, HAVAZAS+16
        .EQU $0011, HAVAZAS+17
        .EQU $0012, HAVAZAS+18
        .EQU $0013, HAVAZAS+19
        .EQU $0014, HAVAZAS+20
        .EQU $0015, HAVAZAS+21
        .EQU $0016, HAVAZAS+22
        .EQU $0017, HAVAZAS+23
        .EQU $0018, HAVAZAS+24
        .EQU $0019, HAVAZAS+25
        .EQU $001A, HAVAZAS+26
        .EQU $001B, HAVAZAS+27
        .EQU $001C, HAVAZAS+28
        .EQU $001D, HAVAZAS+29
        .EQU $001E, HAVAZAS+30
        .EQU $001F, HAVAZAS+31
        .EQU $0020, HAVAZAS+32
        .EQU $0021, HAVAZAS+33
        .EQU $0022, HAVAZAS+34
        .EQU $0023, HAVAZAS+35
        .EQU $0024, HAVAZAS+36
        .EQU $0025, HAVAZAS+37
        .EQU $0026, HAVAZAS+38
        .EQU $0027, HAVAZAS+39
        .EQU $0028, HAVAZAS+40
        .EQU $0029, HAVAZAS+41
        .EQU $002A, HAVAZAS+42
        .EQU $002B, HAVAZAS+43
        .EQU $002C, HAVAZAS+44
        .EQU $002D, HAVAZAS+45
        .EQU $002E, HAVAZAS+46
        .EQU $002F, HAVAZAS+47
        .EQU $0030, HAVAZAS+48
        .EQU $0031, HAVAZAS+49
        .EQU $0032, HAVAZAS+50
        .EQU $0033, HAVAZAS+51
        .EQU $0034, HAVAZAS+52
        .EQU $0035, HAVAZAS+53
        .EQU $0036, HAVAZAS+54
        .EQU $0037, HAVAZAS+55
        .EQU $0038, HAVAZAS+56
        .EQU $0039, HAVAZAS+57
        .EQU $003A, HAVAZAS+58
        .EQU $003B, HAVAZAS+59
        .EQU $003C, HAVAZAS+60
        .EQU $003D, HAVAZAS+61
        .EQU $003E, HAVAZAS+62
        .EQU $003F, HAVAZAS+63
        .EQU $0040, HAVAZAS+64
        .EQU $0041, HAVAZAS+65
        .EQU $0042, HAVAZAS+66
        .EQU $0043, HAVAZAS+67
        .EQU $0044, HAVAZAS+68
        .EQU $0045, HAVAZAS+69
        .EQU $0046, HAVAZAS+70
        .EQU $0047, HAVAZAS+71
        .EQU $0048, HAVAZAS+72
        .EQU $0049, HAVAZAS+73
        .EQU $004A, HAVAZAS+74
        .EQU $004B, HAVAZAS+75
        .EQU $004C, HAVAZAS+76
        .EQU $004D, HAVAZAS+77
        .EQU $004E, HAVAZAS+78
        .EQU $004F, HAVAZAS+79
        .EQU $0050, HAVAZAS+80
        .EQU $0051, HAVAZAS+81
        .EQU $0052, HAVAZAS+82
        .EQU $0053, HAVAZAS+83
        .EQU $0054, HAVAZAS+84
        .EQU $0055, HAVAZAS+85
        .EQU $0056, HAVAZAS+86
        .EQU $0057, HAVAZAS+87
        .EQU $0058, HAVAZAS+88
        .EQU $0059, HAVAZAS+89
        .EQU $005A, HAVAZAS+90
        .EQU $005B, HAVAZAS+91
        .EQU $005C, HAVAZAS+92
        .EQU $005D, HAVAZAS+93
        .EQU $005E, HAVAZAS+94
        .EQU $005F, HAVAZAS+95
        .EQU $0060, HAVAZAS+96
        .EQU $0061, HAVAZAS+97
        .EQU $0062, HAVAZAS+98
        .EQU $0063, HAVAZAS+99
        .EQU $0064, HAVAZAS+100
        .EQU $0065, HAVAZAS+101
        .EQU $0066, HAVAZAS+102
        .EQU $0067, HAVAZAS+103
        .EQU $0068, HAVAZAS+104
        .EQU $0069, HAVAZAS+105
        .EQU $006A, HAVAZAS+106
        .EQU $006B, HAVAZAS+107
        .EQU $006C, HAVAZAS+108
        .EQU $006D, HAVAZAS+109
        .EQU $006E, HAVAZAS+110
        .EQU $006F, HAVAZAS+111
        .EQU $0070, HAVAZAS+112
        .EQU $0071, HAVAZAS+113
        .EQU $0072, HAVAZAS+114
        .EQU $0073, HAVAZAS+115
        .EQU $0074, HAVAZAS+116
        .EQU $0075, HAVAZAS+117
        .EQU $0076, HAVAZAS+118
        .EQU $0077, HAVAZAS+119
        .EQU $0078, HAVAZAS+120
        .EQU $0079, HAVAZAS+121
        .EQU $007A, HAVAZAS+122
        .EQU $007B, HAVAZAS+123
        .EQU $007C, HAVAZAS+124
        .EQU $007D, HAVAZAS+125
        .EQU $007E, HAVAZAS+126
        .EQU $007F, HAVAZAS+127
        .EQU $0080, HAVAZAS+128
        .EQU $0081, HAVAZAS+129
        .EQU $0082, HAVAZAS+130
        .EQU $0083, HAVAZAS+131
        .EQU $0084, HAVAZAS+132
        .EQU $0085, HAVAZAS+133
        .EQU $0086, HAVAZAS+134
        .EQU $0087, HAVAZAS+135
        .EQU $0088, HAVAZAS+136
        .EQU $0089, HAVAZAS+137
        .EQU $008A, HAVAZAS+138
        .EQU $008B, HAVAZAS+139
        .EQU $008C, HAVAZAS+140
        .EQU $008D, HAVAZAS+141
        .EQU $008E, HAVAZAS+142
        .EQU $008F, HAVAZAS+143
        .EQU $0090, HAVAZAS+144
        .EQU $0091, HAVAZAS+145
        .EQU $0092, HAVAZAS+146
        .EQU $0093, HAVAZAS+147
        .EQU $0094, HAVAZAS+148
        .EQU $0095, HAVAZAS+149
        .EQU $0096, HAVAZAS+150
        .EQU $0097, HAVAZAS+151
        .EQU $0098, HAVAZAS+152
        .EQU $0099, HAVAZAS+153
        .EQU $009A, HAVAZAS+154
        .EQU $009B, HAVAZAS+155
        .EQU $009C, HAVAZAS+156
        .EQU $009D, HAVAZAS+157
        .EQU $009E, HAVAZAS+158
        .EQU $009F, HAVAZAS+159
        .EQU $00A0, HAVAZAS+160
        .EQU $00A1, HAVAZAS+161
        .EQU $00A2, HAVAZAS+162
        .EQU $00A3, HAVAZAS+163
        .EQU $00A4, HAVAZAS+164
        .EQU $00A5, HAVAZAS+165
        .EQU $00A6, HAVAZAS+166
        .EQU $00A7, HAVAZAS+167
        .EQU $00A8, HAVAZAS+168
        .EQU $00A9, HAVAZAS+169
        .EQU $00AA, HAVAZAS+170
        .EQU $00AB, HAVAZAS+171
        .EQU $00AC, HAVAZAS+172
        .EQU $00AD, HAVAZAS+173
        .EQU $00AE, HAVAZAS+174
        .EQU $00AF, HAVAZAS+175
        .EQU $00B0, HAVAZAS+176
        .EQU $00B1, HAVAZAS+177
        .EQU $00B2, HAVAZAS+178
        .EQU $00B3, HAVAZAS+179
        .EQU $00B4, HAVAZAS+180
        .EQU $00B5, HAVAZAS+181
        .EQU $00B6, HAVAZAS+182
        .EQU $00B7, HAVAZAS+183
        .EQU $00B8, HAVAZAS+184
        .EQU $00B9, HAVAZAS+185
        .EQU $00BA, HAVAZAS+186
        .EQU $00BB, HAVAZAS+187
        .EQU $00BC, HAVAZAS+188
        .EQU $00BD, HAVAZAS+189
        .EQU $00BE, HAVAZAS+190
        .EQU $00BF, HAVAZAS+191
        .EQU $00C0, HAVAZAS+192
        .EQU $00C1, HAVAZAS+193
        .EQU $00C2, HAVAZAS+194
        .EQU $00C3, HAVAZAS+195
        .EQU $00C4, HAVAZAS+196
        .EQU $00C5, HAVAZAS+197
        .EQU $00C6, HAVAZAS+198
        .EQU $00C7, HAVAZAS+199
        .EQU $00C8, HAVAZAS+200
        .EQU $00C9, HAVAZAS+201
        .EQU $00CA, HAVAZAS+202
        .EQU $00CB, HAVAZAS+203
        .EQU $00CC, HAVAZAS+204
        .EQU $00CD, HAVAZAS+205
        .EQU $00CE, HAVAZAS+206
        .EQU $00CF, HAVAZAS+207
        .EQU $00D0, HAVAZAS+208
        .EQU $00D1, HAVAZAS+209
        .EQU $00D2, HAVAZAS+210
        .EQU $00D3, HAVAZAS+211
        .EQU $00D4, HAVAZAS+212
        .EQU $00D5, HAVAZAS+213
        .EQU $00D6, HAVAZAS+214
        .EQU $00D7, HAVAZAS+215
        .EQU $00D8, HAVAZAS+216
        .EQU $00D9, HAVAZAS+217
        .EQU $00DA, HAVAZAS+218
        .EQU $00DB, HAVAZAS+219
        .EQU $00DC, HAVAZAS+220
        .EQU $00DD, HAVAZAS+221
        .EQU $00DE, HAVAZAS+222
        .EQU $00DF, HAVAZAS+223
        .EQU $00E0, HAVAZAS+224
        .EQU $00E1, HAVAZAS+225
        .EQU $00E2, HAVAZAS+226
        .EQU $00E3, HAVAZAS+227
        .EQU $00E4, HAVAZAS+228
        .EQU $00E5, HAVAZAS+229
        .EQU $00E6, HAVAZAS+230
        .EQU $00E7, HAVAZAS+231
        .EQU $00E8, HAVAZAS+232
        .EQU $00E9, HAVAZAS+233
        .EQU $00EA, HAVAZAS+234
        .EQU $00EB, HAVAZAS+235
        .EQU $00EC, HAVAZAS+236
        .EQU $00ED, HAVAZAS+237
        .EQU $00EE, HAVAZAS+238
        .EQU $00EF, HAVAZAS+239
        .EQU $00F0, HAVAZAS+240
        .EQU $00F1, HAVAZAS+241
        .EQU $00F2, HAVAZAS+242
        .EQU $00F3, HAVAZAS+243
        .EQU $00F4, HAVAZAS+244
        .EQU $00F5, HAVAZAS+245
        .EQU $00F6, HAVAZAS+246
        .EQU $00F7, HAVAZAS+247
        .EQU $00F8, HAVAZAS+248
        .EQU $00F9, HAVAZAS+249
        .EQU $00FA, HAVAZAS+250
        .EQU $00FB, HAVAZAS+251
        .EQU $00FC, HAVAZAS+252
        .EQU $00FD, HAVAZAS+253
        .EQU $00FE, HAVAZAS+254
        .EQU $00FF, HAVAZAS+255
```





```

C107 29 F8 AND #5F8
C108 8D 16 D0 STA $0016
C109 4C 31 EA JMP $EA31
C10F A2 27 FH LUX #527
C111 A9 50 LDA #550
C113 9D 00 04 V4 STA $0400,X
C114 9D 28 04 STA $0428,X
C119 9D 50 04 STA $0450,X
C11C 9D 78 04 STA $0478,X
C11F 9D A0 04 STA $04A0,X
C122 CA DEX
C123 10 EF BFL V4
C125 40 RTS
C126 A9 D8 IN LDA #8
C128 A2 9F LUX #59F
C12A 9D 00 D8 IG STA $0800,X
C12D CA DEX
C12E D0 FA BNE IG
C130 A9 D2 LDA #2
C132 BD 22 D0 STA $0D22
C135 A9 07 LDA #7
C137 BD 23 D0 STA $0D23
C13A A9 00 LDA #0
C13C BD 2C D0 STA $0D2C
C13F 41 03 C0 JMP V5
C142 00 XX .BYTE0

```

#### A BASIC listák:

```

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=80+INT(SIN(II/180*(360/
64*J)))*(80/7*1)
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT

```

```

100 FORI=0TO3:FORJ=0TO128
110 A=80+INT(SIN(II/180*(360/
128*J)))*80)
120 POKE20480+I*128+J,A
130 NEXT:NEXT

```

```

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(SIN(II/180*(180/(64*J)))*160)
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT

```

```

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=160+INT(SIN(II/180*(180/
64*J+180)))*160)
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT

```

```

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(SIN(II/180*(180/
64*J)))*(160*(160/7*1))
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT

```

```

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=160+INT(SIN(II/180*(180/
64*J+180)))*(160*(160/7*1))
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT

```

Mosi pedig a LOGO grafikus adatai köveszkeznek, amit akár MONITOR-ból is bevihetünk.

```

* $2000
.byte $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$01,$01,$05,$06,$06,$06
.byte $16,$17,$5A,$69,$67,$59
.byte $16,$9F,$6A,$F6,$Bd,$6d
.byte $55,$d5,$75,$b5,$b5,$97
.byte $57,$5d,$5d,$75,$75,$55
.byte $d5,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$56,$5A
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $Aa,$Aa,$55,$95,$55,$55
.byte $56,$56,$56,$9C,$55,$55
.byte $55,$55,$79,$d8,$d8,$d8
.byte $55,$55,$55,$66,$Aa,$bb
.byte $bb,$bb,$55,$55,$55,$56
.byte $9a,$bb,$bb,$bb,$55,$55
.byte $55,$55,$A9,$bb,$bb,$bb
.byte $55,$55,$55,$69,$9e,$bb
.byte $b6,$b6,$55,$55,$55,$5A
.byte $67,$6d,$6d,$6d,$55,$55
.byte $b5,$b6,$b9,$bb,$bb,$bb
.byte $55,$55,$55,$96,$55,$5d

```

```

.byte $6d,$6d,$55,$55,$55,$69
.byte $af,$6d,$b5,$b5,$55,$55
.byte $55,$69,$9e,$bA,$a7,$bd
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$d5
.byte $d5,$55,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$ff,$ff,$01,$01
.byte $05,$05,$16,$5A,$5b,$5b
.byte $6d,$6f,$6h,$fa,$96,$55
.byte $57,$db,$6d,$fd,$ed,$ah
.byte $95,$b7,$67,$bd,$5d,$15
.byte $75,$d5,$d5,$b5,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$6a,$6a,$ab,$af
.byte $ad,$ad,$ad,$ad,$aa,$ff
.byte $d5,$b5,$b5,$55,$55,$55
.byte $b6,$b5,$75,$6a,$6a,$6a
.byte $51,$55,$db,$a7,$7d,$a5
.byte $bd,$75,$d5,$55,$bb,$bb
.byte $77,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $bb,$bb,$77,$55,$a9,$6f
.byte $6d,$6d,$bb,$bb,$77,$55
.byte $a9,$6f,$6d,$6d,$b6,$69
.byte $5f,$55,$55,$65,$5d,$a5
.byte $6e,$d9,$57,$55,$a5,$6d
.byte $6d,$6d,$bb,$b6,$75,$55
.byte $5a,$5b,$57,$6a,$6d,$9d
.byte $f5,$55,$55,$d5,$55,$55
.byte $b5,$b5,$75,$55,$55,$55
.byte $55,$6a,$b6,$69,$5f,$55
.byte $55,$55,$95,$75,$55,$d5
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff
.byte $ff,$ff,$5A,$56,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$fb,$a3
.byte $a5,$55,$55,$57,$57,$5d
.byte $5d,$75,$75,$05,$d5,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $ad,$ad,$ad,$a9,$6a,$6a
.byte $5a,$56,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$5a,$5a,$5a,$6a,$6a
.byte $6a,$5f,$95,$b5,$b5,$f5
.byte $55,$95,$a5,$fd,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$6d,$59
.byte $5b,$5b,$56,$56,$55,$55
.byte $6d,$6d,$b5,$b5,$75,$d5
.byte $d5,$55,$6d,$6d,$6d,$6d
.byte $6d,$a9,$75,$55,$6d,$6d
.byte $6d,$6d,$6d,$a9,$7f,$55
.byte $9f,$7a,$67,$9d,$b6,$69
.byte $5f,$55,$95,$b6,$b6,$b5
.byte $b5,$a6,$7e,$55,$9e,$76
.byte $d6,$96,$69,$5f,$96,$a9
.byte $d5,$d5,$d5,$95,$b5,$b5
.byte $75,$d5,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$f1,$f1
.byte $ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$57
.byte $57,$5f,$6d,$75,$7a,$6f
.byte $6f,$6f,$6a,$ff,$55,$f1
.byte $6a,$6f,$6b,$6e,$fb,$ff
.byte $55,$ff,$6e,$fa,$6e,$6a
.byte $6e,$ff,$55,$ff,$ff,$ff
.byte $6e,$ff,$55,$ff,$ff,$ff
.byte $fb,$6e,$6a,$6e,$6e,$ff
.byte $ff,$ff,$6e,$6a,$6e,$6e
.byte $6e,$ff,$d5,$ff,$6f,$6e
.byte $6e,$6e,$6f,$f1,$55,$f1
.byte $af,$f1,$6e,$6e,$6e,$ff
.byte $55,$f1,$bf,$6f,$a1,$6f
.byte $6f,$f1,$55,$f1,$f1,$f1
.byte $6e,$f1,$f1,$55,$f1
.byte $b6,$6e,$6e,$f1,$f1,$f1
.byte $b6,$6e,$6e,$f1,$f1,$f1
.byte $6e,$f1,$f1,$f1,$f1,$f1
.byte $af,$f1,$f1,$f1,$f1,$f1
.byte $6f,$6f,$6e,$f1,$f1,$f1
.byte $af,$f1,$f1,$f1,$f1,$f1
.byte $55,$f1,$f1,$f1,$f1,$f1

```

sába, és ez a pig. majdnem fele hosszú mint a MP. A prg. CF00-CFFF-ig terjed  
1. SPR. MOVER - Mozgató rutin CF00-  
2. inicializálás - Alaphelyzet CFA0-

```

1.
LDA $C14
CMP #27B
BEQ $F110
IMP #C17
BEQ $C125
JMI #57E
SEC $C136
CMP #57D
SEC $C16c
JMP $C1FE
LDA $200E
SEC $C126
CMP #501
SEC $C12E
SEC $700E
RET $300E
RTS
LDA #503
STA $7D,0
JMP $C1F
LDA $D01
BNE $C1F
RTS
BFX
LDA $D0CE
CMP #5FE
SEC $C1F
CMP #556
SEC $C1F4F
INC $D00E
INC $D00E
RTS
LDA #503
STA $7D,0
JMP $C1F40
LDA $7D,0
SEC $C1F40
RTS
BFX
LDA $D00F
CMP #51E
BNE $C1FE
RTS
SEC $D00F
SEC $D00F
RTS
BFX
LDA $D00F
CMP #50B
BNE $C1F6L
RTS
INC $100F
INC $D0, F
RTS
JSP $C1F54
JSP $C1F66
JMP $C1F15
JSP $C1F66
JMP $C1F66
JSP $C1F54
JMP $C1F1F
BFX
CMP #57B
SEC $C17F
CMP #575
SEC $C17B
CMP #579
SEC $C1F61
CMP #57A
BEQ $C1F6
RTS
LDA #503
STA $D0,0
LDA $D0,0
STA $D0,0
LDA #503
STA $D0FF
LDA #50AA
STA $D00F
STA $D00F
RTS
JSP $C1FAD
SEL
Mozgáskintás MOVE-ről
(LDA #<MOVE
STA $D014
LDA #<MOVE
STA $D015) - JOE1
LDA #507
STA $D012
RTS
JSP $C1FAD
JMI $EA31

```

-JOE-

#### MOUSE POINTER #2

A prg. annyiban különbözik a MOUSE POINTER-től, hogy a SPRITE-ot nem engedi a keret takarás-

MOVE

Kovács Zoltán

# AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Hi Evil Csi(cs)ka (Az "elmés" szöviccért bocs — Anystone)!

A CoV 48 olvasgatása közben végre rájöttem: te csak egy jó poénnak látod ezt az 500-600 vilát, tehát ha így áll a dolog, akkor lolytathatjuk is a dolgot. Ígyis-úgyis hangkártyacsata 2. lesz belőle, meg leg-alább foglalja a helyét az értelmes dolgok előtt. Mivel most így tűnik célszerűbbnek, pontokba szedve írom le gondolataimat.

1. Az árról. Nos én a levelet tavaly májusban írtam meg, amikor még — ahol lehetett kapni, igenis DRÁGABB volt az 500-as, mint a 600-as. Szerintem nem vall józan logikára az sem, hogy két gép árárt úgy hasonlítsuk össze, hogy az egyiknek a használt, másiknak meg az új árárt vesszük figyelembe (biztos sok sörrel itálál itthon, ha már kanadában nem volt elég...). A 78 ezer az nem az én bakim volt, hanem a tlótek, ugyanis le-lelőtlenül kiszedegettéltek a költőjeleket, (hogy miért, arról 10 tudni mesélni...) és úgy látszik ome két szám közül is sikerült eltüntetni. Nos azóta változott a helyzet, egy Commodore nyilatkozat szerint újra gyártják az 500-at (hogy ebből mi igaz, mi nem, azt nem tudom, mostanában úgys olyan nagy a káosz a Commodore körül), aminek — talán — az ACOMP KFT. újraárusítása (mármint 500-as terén) az eredménye. Per pillanat ugye hatezer forinttal drágább a 600-as, de mindjárt jönnek a hátulütők. Nos, érdekes, hogy aki csak számítástechnikai újságban hirdet, mind 5000 forintért kínálja a TV-modulátort, de biztos pont azok noni hirdetnek, akik 3500-ért árulják. Akinek meg van pénze monitorra az 1200-est vegyen!!! Tehát az ACOMP árlista szerinti: A500 (30.000,- Ft) + TV-modulátor (5.000,- Ft) + wincsi-vezérlő (8.000,- Ft) = 48.000,- Ft! A600 (35.000,- Ft) + 1.3 Kickstart (5.000,- Ft) = 40.000,- Ft! Na most vitatkozz az árárról! (Hopp, azóta megint eltelt egy kis idő, megint nem lehet 500-ast kapni, de a használt 600-asokat pont olyan árakban hirdetik, mint a használt 500-asokat.)

2. A jogokról. Én nem azt írtam, hogy jogod van-e, vagy nem, hanem azt, hogy erkölcsileg milyen emberre utal. Ide most azt írod beszúrnál, hogy "rendkívül gonoszra — Evil Csi(ka)". Egyébként miért ne használhálna Diós János "olyan kioklító hangvélettel, mintha hülyegyerekeknek magyarázna" — állampolgári joga van hozzá! (Akkor nekem is jogom van ahhoz, hogy elküldjem a .....! — Csi(ka)) Egyébként meg ha a 600-as az 1200-hoz viszonyítva nyomorék, akkor ahhoz képest az 500-as is az! A 600-at meg ugyanúgy fel lehet tuningolni a PCMCIA-n keresztül, mint az 500-as! (Használtál te már PCMCIA-t? — Csi(ka)) Ezért nem túl nagy hátrány a pár kivezetés elhagyása a 600-ról, mert azt helyettesít(ho)ti a PCMCIA!

3. Válaszok a beszúrássalra. Nagyon poénos a Primó és a TVC lefordása:

Háhá! Az 1200-as! meg örök időre kaptam kölcsönbe az ACOMP KFT.-től 53.000,- Ft lefizetése ellenében. A barátaim sok hülyeséget mondanak, de ezt éppen a saját tapasztalataim alapján írtam, mint ahogy azt látni lártam. Igen a Fast RAM-ra gondol-tam, de ill ez nem tők mindegy? Matekból még életemben nem kaptam egyest, talán mutatja ezt az is, hogy matekos osztályba járok. A micsodái?!-ra: Na ez lényeg elég elmés elszólás volt, de hát én is hibázhatok! Igazam pedig van! Tegnap vettem!! (Zlotyiért? — Csi(ka))

4. A numeric pad emulátor igenis hasznos, a játékoknál ugye nem igazán kell, a normálisabb felhasználói programok meg ugyo multitaskingban futnak, tehát nem igazán akadnak össze. (Biztos vagy benne? — Csi(ka))

5. Játék-felhasználás. Nos, aki komolyan felhasználóznátni akar, az 1200-est vesz, aki meg csak a játék mellett, és kevés a pénze, annak azért jobb a 600-as, mert egyrészt olcsóbb, másrészt wincsi nélkül nem igazán lehet jól dolgozni, bármilyen nem játékprogramról legyen is szó, a 600-ba meg sokkal könnyebb beépíteni. (A nem játék-programot? Egyébként kíváncsi vagyok, hogy egy 3.5-es vinyót hogyan építesz be a 600-asba!!! Előtte kimosod??? — Csi(ka)) Egyébként bocs, hogy múltkor csak a játékokról írtam, de sajnos még az AMIGÁSOK nagy része is csak a játékkal foglalkozik, és én nekik szántam ezt a cikket. Egyébként én nem vagyok ám olyan nagy LAMER, ezt — azt hiszem — a felhasználói program leírásaim mennyisége is bizonyítja. (Ja, azóta nincs hiány ott-hon WC papírból. — Csi(ka)) (Most éppen nem. Majd legközelebb. Nem volt időm. Tudod, az iskola...)

6. A Kickstartról. Tudod mi a különbség a Software és a Hardware között? (Miért? Van különbség??? — Csi(ka)) Nos erre jó példa a 600-as modulátora és az 1200-es emulátora közötti különbség. Ha emlékeznél pl. az Enterpiso-Spectrum kompatibilitási kérdésekre, rájöhetnél, mekkora különbség van modulátor és emulátor között! (Az biztos, csakhogy nem én írtam ezt, hanem te! — Csi(ka))

7. A 3.5-ös wincheslerhez csak rövid kábellet kaptam, így boloraktam a gépbe. Én, otthon. Nem tudom, mit értettél azon, hogy "Én már láttam, mit csinálnak egy AMIGAVAL, ha 3.5-ös wincsit raknak bele.", nekem ugyanis semmi gondom nem volt a dologgal, rákötöttem, szépen elhelyeztem, összecsavartam a gépet, és máris működött! Azóta is tökéletesen működik. Ja, és azóta a számítógépem felhasználói cuccokkal való működése a bekapcsolt időhöz viszonyítva a kb. 40%-ról úgy 80%-ra nőtt. Szegény játékproggyaim egészen beporosodtak. Csak néha egy-két SENSÍ, vagy SETTLERS, esetleg az új anyagok tesztelése hoz nekik új életet. (Azóta: MORTAL II, FIFA SOCCER, és a PC)

Vége Remélem még sokáig elvitatkoztunk itt. A nevem most más, már eddig is

más volt, de a CoV-ban eddig SCORPIO néven szerepeltem, ezért nem változtattam. Most viszont már unom, nemeg azóta többen ezen a nevenem ismernek, ezért célszerűbbnek találtam ezt használni. (Bújdosunk az igazság előtt? — Csi(ka)) Egyébként meg tők jó, hogy mindkettőnknek 1200-esc van, és azon vitatkozunk, hogy az 500, vagy a 600 a jobb. Pedig mindkettő bűna. Már lassan az alap 1200 is annak számít... (Nekem nem alap van. — Csi(ka))

ANYSTONE

Szla Makk Marci!

Válaszom erre egyszerű, tömör és összetett lesz. Márhára nem érdekel már az 500-as és 600-as vergődésel, sőt! a tied sem. Meddő vitákba sohasem szoktam belemenni. Na csá!

Csi(ka)

Okostojás Amiga felhasználók egyesületéből egy láma, (A neve GIZMO — Csi(ka)) rendes klaspajtáshoz méltóan, beküldött egy-két írt az Amigára megjelent zenelajtsókról. A cikke előtt szövegjelést bennhagytam, a következtetést vonja le mindenki saját maga. — Csi(ka)

Egy gondolatot hozzálúznék a cikkedhez Andris, ha megengeded. Lattam a Secu mountfile-ok között néhány olyan fránya DH1:1, DH2: nevű egységet. Remélem nem gondoltam komolyan, hogy aki a Winyóját le akarja védeni, az fel is tudja harmadolni, hogy legyen 2 védett partíciója! (40 megás vinyót nem is érdemes, de 540-nél már célszerű. Működésben, ha értelmesen elolvastad volna a cikket, akkor rájöhetnél volna, hogy nem kell 3 partíció. Meg lehet csinálni kettővel is, de úgy látszik, hogy nem értesz hozzá. — Csi(ka)) Másrészt pedig, ha teszem let a Tower Assault CD32-es verziójával akarok játszani, [Már megint ez a fránya játékt GIZMO] akkor az hogy fog nekem futni 1.6 Megából? (mert kb 400 kb-ot foglal le a 3 partíció) Igaz a dolgot meg lehet oldani. Mondjuk 4Mb Fast-Rammat [Hi Csi(ka)! GIZMO] és még egy Wincsi-ot. Amint ezekből is látod én nem vagyok a Szeku (Secu, Security) híve, maradok az "A-Lock" nevű kis PD proginál. (Ha valaki nem tudja a jelszót, akkor úgy sem tud hozzáférni a géphez, (Fogadjunk! — Csi(ka)) ha meg Start-up nélkül Boot-ol, akkor meg a Szeku is tel fogja törni előbb-utóbb.)

(Azt azért megnézném, hogy hogy tudod a secu-t start-up nélkül bootolásnál feltörni, de ha annyira nagyokos vagy, akkor a mountlist-et undeletezd a RAM-ból. Kíváncsi vagyok, hogy összejön-e. — Csi(ka))

## Zenelejátszók

A zeneformátumok közül Amigán legelölőször a Nolo-, Protracker típusúakkal találkozhatunk, mivel ezek a legelterjedtebbek. Ha viszont zenerippelésre (magyarul lopásra) adjuk a lejtűket, akkor (feltevése ha elég "Inteligen") a ripper programunk megdöbbenünk, [Döbb, döbb ...GIZMO] hogy micsoda sokféle zeneformátum létezik!

Nos, ha valaki kutakodik a PD programokban, akkor előbb-utóbb talál lejtűszót a kilopolt speciális (tehát nem NT-PT) moduljaihoz. [Remélem a "modul" kifejezés értelmét azért tudja mindenki! GIZMO]

Címsszavakban azért megemlítem ezeket is.

## Ripperek:

• **ExoticRipper V2.17** (56-féle modultípust ismer, extern playerek kellene a zenék ki-  
szedés előtti meghallgatásához!)

• **ExoticRipper V2.24** (65-féle zeneformátum, extern players, sok plusz parancs, de többsége csak a regisztrált verzióban működik!)

## Lejátszóprogramok:

• **DelTracker V1.3** (Az első multiplayer-es zenelejátszó! 47 lejátszó, de tovább bővíthető. Konfiguráció, PP támogatás, volume-balance vezérlés!)

• **EaglePlayer V1.52** (Multiplayer-ek, ez is bővíthető külső lejátszókkal, több parancs, userprogramok = time, quadroscope, moduleinfo stb. Nagy konfigurálási lehetőség, program-mód lejátszásnál, XPK-LHA-PP tömörítéstámogatás, arexx Interlész, modulkonvertálás egy különálló program-mal!)

• **DelTracker V2.01** (Arexx-, Program-, Multi-konfig módok, Genleprogramok, bővíthető külső lejátszók, XPK-LHA-PP tömörítéstámogatás, beépített modulkonvertálás!)

Az utolsó két program használatához lehetőleg több mint 2 Mb memória szükséges — nekem legalábbis kevés, ha betöltöm mind a 110 playert —, de 50-60 lejátszó használatakor azért marad memória a modulnak is. Programozástechnikailag oldalról a zenelejátszók úgy működnek, hogy először is rákapcsolódik egy (vagy több) megszakításra, amely biztosítja a folyamatos működést. A lejátszók 3 részből állnak.

Inicializáló-, lejátszó- ill. leállító részből. Mikor zenét hallgatunk, akkor a player általában ezeken a szakaszokon keresztül lépve működik. Először az inicializáló rész hívja meg (ahol beállítja a memóriafoglalás és a sample-k adatait). Ezután a lejátszó rész következik, amelyet azonban minden megszakítás után meghív (a folyamatos működés miatt). Ha meguntuk a zenét és leállítjuk a lejátszót, akkor máris csak a leállító része ugrik és elhalogtat a zene.

Tehát akkor nézzük a lejátszók típusait. Felépítésük, szerintem a következő zenelejátszók léteznek:

**AM Trackerek** (a C64-en is jellemző ADNR hullámformátum használják):

- **Activision**
- **Martin Walker**
- **Future Composer** = Általában CIA megszakítást használ, AM sample-ekkel. Rövid modulok. Írta Joachim Hippel.
- **PumaTracker** = A Future Composer újraindítása, de vele nem kompatibilis. A modulok viszont meglehetősen jobbák.
- **JaniTracker** = Írta M. Gemmel, AM formátum.
- **Deltamusic** = A modulban található a lejátszó, Bent Nielsen írta.
- **Hippel** = A lejátszó a modulban található. A Future Composer alkotója, Joachim Hippel készítette ill. a nevét is róla kapta.
- **Hippel Cossa** = Hippel module lejátszórutin nélkül.
- **MCMD** = olyan mint a Hippel.
- **SoundMon** = Brian Posla zeneformátuma. Nagyon régi, de ezért bármelyik Amigán fut.
- **SIDMon** = Belner Van Vliet írta, jó MIDI képességei vannak. Létezik a modulnak lejátszót tartalmazó és nem tartalmazó fajtája is.
- **ActionAmics** = SIDMon II
- **Audis Sculpture** = A StarTrekker AM lejátszóját tartalmazza.
- **Whittaker** = Írta David Whittaker, a modul tartalmazza a lejátszót. Subsongo! (- lásd a kifejezés magyarázatát később!)

## Soundtracker típusúak:

- **ProTracker** = 31 sample, speciális effekt parancsok, CIA-VBlank megszakítást használ. (COV Evkönyv '91 — 152. old)
- **SoundTracker** = Van 16 és 31 sample-s változata is, speciális parancsok, CIA-VBlank megszakítás. (COV Evkönyv '91 — 149. old)
- **DSS, Digital Sound Studio** = Egy SoundTracker klón, tipikus ST átiat.
- **GMC, Game Music Creator** = Csak kis mértékben tér el a modulformátum az eredeti ST-től. Andreas Tadic/Team 17 az alkotója.
- **IceTracker** = Soundtracker típusú, de nem tartalmazza a speciális ST effekt parancsokat.
- **ModuleProtector** = Kicsit változtatott ST modulformátum.
- **ProTracker 1.0 (SB)** = Mint a ModuleProtector.
- **Unic Tracker** = Egy PT modul kódoló Laxity/Kofrens-től. A lejátszó NTSC alatt fut, saját CIA megszakítást használ és önmódosító.
- **Digital Illusions** = Egy kicsit megváltoztatott ProTracker típus, *Silent Tracker*nek is nevezik.

**Tömörített Soundtrackerek (pld. rippelés ellen):** Nem csak modultömörítők, hanem tömörítve tárolják és kitömörítés nélkül játszik le a modulokat.

- **KRIS** = Igaz! neve ChipTracker, de "4 Matt-Tracker" néven is használják. NoiseTracker formátum egy kicsit tömörítve.
- **ChipTracker** = KRIS
- **Mexx Packer** = Két megszakítást használ, TrackerPacker néven is használják. Tömörített NT formátum.
- **NoisePacker2** = Tömörített NT modul lejátszó. Meggyezik a ProRunner-rel, de ez csak NT modulokat támogat. Írta Twins/Phenomena.
- **NoisePacker3** = Meggyezik a NP2-vel, de annál jobb tömörítési algoritmust használ. A ProPacker-re hasonlít.
- **NoiseTracker Compressed** = NoiseTracker tömörítő és lejátszó. Készítette UFO/United Force.
- **The Player (P30a/P40a/P40b/P41a/P50a/P60a)** = A legjobban tömörített PT modul lejátszó 2 megszakítással használ. A ProPacker 2.1-hoz.
- **Promizer** = ProTracker optimalizáló Frank Hülsmann-től, Subsongo-os. Hasonló a ProRunner-hez és a ProPacker 2.1-hoz.
- **ProPacker 1.0a** = Azatoth/Phenomena az alkotója. Kis tömörítő algoritmust használ, és a lejátszórutin önmagát módosítja. 2 megszakítást használ és saját CIA timerrel működik, ezt nevezik *Hanni Trackernak* is.
- **ProPacker 2.1** = A NoisePacker3 egyik változata, lehet benne használni a speciális PT effekt parancsokat.
- **NoiseRunner** = Egy NT kódoló és lejátszó Chaos/Sanity-től.
- **Prorunner** = Cosmos/Sanity készítette. PT modul tömörítő és lejátszó.

## Speciális és 8 csatornás zeneformátumok

- **Okalyzer** = Az első 8 csatornás zenelejátszó.
- **SynTracker** = Olyan mint a 4 csatornás Octalyzer.
- **FTM, Face The Music** = 8 csatornás zeneformátum, ami talán a legjobb az Amigán!
- **OctaMED** = 5-8 csatornás zenelejátszó, a MED-dal kompatibilis, HQ módban az OctaMED megközelíti az FTM minőségét!
- **Music Maker** = 4-8 csatornás zeneformátum. A legszebben szól a 8 csatornásak között, még az FTM-nél is szebben szól.
- **Sonic Arranger** = Lejátsza mind a tömörítés nélküli és mind a lejátszót tartalmazó Sonic Arranger modulokat. Az InStereo és SynTracker formátumok utódja.
- **StarTrekker** = Egy 4 csatornás AM lejátszórutint is tartalmaz. A rendszer meg-

alkotása Exolon/Failight nevéhez fűződik. Lehet benne 8 csatornás modulokat is lenni, de nem csak AM-ben!

- **Hippel 7V** = Hétszatornás hippel formátum.
- **TFMX** = Egy zenelejátszórendszer Chris Hülsbeck-től. 3 fajtája van:  
TFMX v1.5  
TFMX Pro  
TFMX 7  
Ez hétszatornás formátum ami 5 megszakítást használ! A legjobb teljesen professzionális zeneszerkesztő, szubjektív hangzás szerint is szebben szól mint a Tracker-ek (persze rajtuk kívül azért van egy-két kivétel!), ezt néhány különleges effektel (pld. Surround "körbehangzás") és a sample-kiváló kezelésével éri el.  
A zeneadat az ".mdat", a sample-k pedig az ".smp1" file-ban vannak, (amelyek tömörítettek!) nem egyben van az egész modul mint a PT-nél.
- **MED** = 4 csatornás, Teljo Kinnunen az írója. Minden Amigán teljesen rendszerbarát. Lehet PT-t MED-be konvertálni (így rövidebb lesz) és fordítva. Saját CIA megszakítást használja és a hangcsatornákat lefoglalja lejátszáskor. Subsongo-os és MIDI-zhető. A TFMX után a legszebben szóló zenetípus!

**Subsongo-os formátumok** (egy modulban több zene található):

- **TME, The Musical Enlightenment**
- **Rob Hubbard**
- **Fred** = A lejátszórutin a modulban található.
- **Ron Klaren** = Tömörítés nélküli speciális zeneformátum.

**Zeneformátumok, ahol a modul tartalmazza a lejátszót:**

- **Grouloff** = Rövid modul benne a lejátszórutinnal.
- **Mark II** = Írta a Cachet Software.
- **SoundMaster** = A playert tartalmazza a modul.
- **MusicAssembler** = A lejátszáshoz nagyon kevés memóriát használ. Subsongo-os.
- **MON, Maniacs of Noise** = A replay-t tartalmazza a modul. Charles Deenen/Maniacs of Noise készítette, subsongo-os!

**Effektszatornás formátumok, és effektlejátszók:**

- **IFF-BSVX**
- **RIFF-WAV**
- **SoundFX** = A Linel Software az írója. 15 sample, kicsit megváltoztatott FM SoundTracker formátum + effektek.
- **Digital Mugician** = Playertípus hangeffektekkel.
- **IFF-SMUS** = Effektszatornás lejátszó típus.

Ezt a kis felsorolást senki se tekintse teljesnek, hiszen csak a legsűrűbben előfordulókat írtam. Kb 75 féle van pillanatnyilag (amely napról-napra bővül) és akkor még a verziókat meg sem számoltam.

Létezik még egy program, amit az írás elején levő felsorolásban nem említettem meg, pedig ez is egy lejátszó.

A neve **PS3M**, csak így röviden. Az érdekesége az hogy **ScreamTracker** modulokat játszik le (kiterjesztése = .s3m). Ez még nem is lenne nagy cucc, csak mint kiderült, (mlután megrohantam a PC-s haverokat néhány mega S3M-ért) ezek a modulok 4-32 csatornásak! A programban lehetőség van minden modulhoz külön beállítani a Boost szintet, a Sample keverési fokot és a lejátszási módokat. (surround, stereo, mono, real surround) Mindenkinek melegen ajánlom a beszerzését, mivel olyan minőségben játsza le ezeket a speciális modulokat egy standard Amigán, hogy meg a sokat dicsért **SoundBlaster**-nek is a becsülete válik!

GIZMO



# Tökös Mákos

## ALTERNATIVE WORLD

### GAMES (C64, Amiga)

Beöltés után elénk tárul a barlang éjszaka, majd a főcím. SPACE után az alkotók, ezek után nyomjunk újból SPACE-t! (Újabb töltőgetés!)

Ha mindezen túl vagyunk, beállíthatjuk a játékosok nevét és hogy milyen országot ohajj képviselni.

ENTER YOUR NAME: (Üsd be a neved, majd nyomj RETURN-t!) Ezután a JOY tellyel mozgatasával kiválaszthatjuk a kívánt országot. Amennyiben kell még játékos a név beírása, ha nem egyszerűen csak RETURN.

Ezután lőmenő:

- 1 - zsákbatalás
- 2 - egyensúlyozás tányérokkal
- 3 - csizmahajítás
- 4 - lölyő átugrás
- 5 - rüdmászás
- 6 - lutas fel a falon
- 7 - párna csata
- 8 - rüdugrálás
- 9 - játék indítása

Itt kiválasztjuk, hogy a 8 pálya közül melyikkel ohajtunk játszani. Ha a megfelelőket kiválasztottuk, clickeljünk a 9-esre, ezután töltőgetés, majd kezdődik a GAME. Most pedig nézzük a megoldásokat:

1. Rángassuk a JOY-t fel-le és minden ugrásnál FIRE!

2. Először be kell állítani, hogy hány tányért ohajtunk a pálya egyik végéből a másikig elvinni. A tányérok száma 1 és 50 között lehetnek. Ha egyszer otlindult tányérvívó barátunk, akkor inkább ne nyúljunk a JOY-hoz, mert esetleg akkor fogja ledobálni a tányérokat.

3. Először a JOY tellyel mozgatasával be kell állítani, hogy a csizma lele legyen avagy üres. ezután a JOY körkörös mozgatasával malomkörzés jobbkézzel hátra, majd amikor el kell ejteni a csizmat: FIRE.

4. FIRE! Erre elindul a manusz újabb FIRE!, és már át is ugrottuk a lölyöt.

5. Rángassuk balra-jobbra a JOY-t és néha nyomjuk meg a FIRE-t. Így lassacskán feljutunk a csúcsra.

6. Kapjuk ol a madár által ledobott sapkát es teljes erővel lussunk fel a talra.

7. Az a lényeg, hogy a másikat minét több ütéssel a vízbe lökjük ("gondolám a gondolám"...) JOY-jal verekedés:

- fel + balra - ütés fejre
- balra - ütés az ellentéltre balról
- bal + le - ütés az ellentéltre jobbról

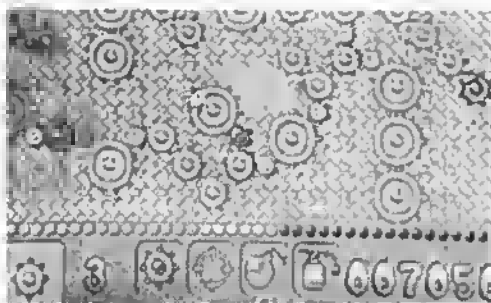
8. A roriokon megjelenő tulikat kell kldurantatunk úgy, hogy egyszerűen ráugrunk. Irányítás egyszerű. JOY:

- balra - balra fordulás
- jobbra - jobbra fordulás
- fel - előre ugrálás
- le - hátra ugrálás

P.W.Smith

## CLIK-CLAK (C64, Amiga)

Az *Idea* dobta piacra ezt a remek logikai játékot Amigára, és C64-ro még 1992-ben. Feladatunk különféle nevezetes helyeken: pl. a pisai ferde toronyban, az egyiptomi Szfinx előtt stb. lévő óra-monsztrumokat őszerezünk. Fogaskerekkel kell elvezetnünk a forgómozgást a képernyő bal szélétől a jobb oldalig. Néha egy két madár libben be a képernyőre, és tönkreteszik a fogaskerekeket. Ilyenkor menjünk le az ikonokhoz, vagy nyomjunk SPACE-t, és válasszuk az olajoskannát. Menjünk a villogó logaskerekre és lüz. Máris megjavult. Ha már sokat idegesítettek a galambok, a célkereszt ikonl választva vadászatot rendezhetünk közöttük. A bomba ikonnal a nem jó helyre tett fogaskerekeket robbant-hatjuk fel. Ha jön az új pálya, és felesleges alkatrész is van a rendszerben, azért hibaponlót kapunk, ezért érdemes azokat kiszedni. Akkor is ezt kell tonnunk, ha egy rosszul elhelyezett kerék miatt leáll a rendszer forgása. Ez adódhat abból is, hogy a nyillal jelzett logaskereket a nyillal ollen-tetes irányba próbáltuk forgatni. Ha egy pályát már nem tudunk teljesíteni, nyomjunk RUN-STOP-ot, s csak a színi elejétől kell újra próbálkoznunk. A 64-es verzió a lehelőségekhöz képest jobb mint az Amigás, tehát kár lenne kihagyni minden 64-ernek.



Anystone

## THE CYCLES (C64, Amiga)

Az *ACCOLADE* dobta piacra ezt a programot, amelyben egy motorossal kell száguldozni. A program irányításban nagyon hasonlít a *GRAND PRIX CIRCUIT*-ra.



Választhatunk a következők közül:

- Időre motorozunk - stopperóra
- Helyezésre - pálya
- Indulhatunk kupában - kupa

Beállítjuk a nehézségi fokozatot, boirhatjuk a nevünköt és hogy mennyi körre lussunk. Kiválaszthatjuk, hogy melyik gép-típusba novezőnk be:

- 125cc
- 250cc
- 500cc

Majd azt, hogy melyik pályán indulunk (természetesen a kupánál egymás után jönnek a pályák). Az is nagyszerű, hogy 15 pálya közül választhatunk.

Befojezésül:

Ezt a programot nevezheljuük a **TEST DRIVE** sokadik részőnek. A grafika átlagos, a zene úgyszintőn. A program nem nyújt sokat az elődökhöz képest, de ez az egyik legjobb szimulátor.

Füzesi Zsolt, Debrecen

## DARKMAN (C64, Amiga)

Ez egy *Ocean* termék. Csodálatos grafika. Csak sajnos túl nehéz. 6 pályán kell átvergődnünk.

1. pálya: Néhány emberrel kell megküzdőnünk. Nehezítésül az ipsék már lönek, majd ninjakat küldenek ránk, akik már sunkent is dobna ránk.

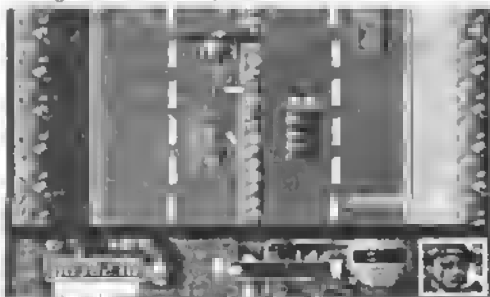
2. pálya: Egy mászkálós rész. Egy épület tetejére kell kijutnunk. Feladatunkat ám néhány ember akadályozza meg. Néhány ütő után elterülnék, de pár másodperc múlva felkelnek.

3. pálya: A tetőre kijutván, egy helikopter keseríti meg életünket. Ha eltalál, akkor egy nagyot ugrunk vissza, amely a halálunkat is okozhatja.

4. pálya: Hasonló a második pályához. Az épület aljára el kell jutnunk. Majd egy bizonyos időn fel. Az emberek itt is keserítik életünket, de néhány ütő után meghalnak!

5. pálya: Egy helikoptert irányítunk és egy autópálya felett kell küldetésünket teljesíteni.

6. pálya: A utolsó pálya. Hasonló a második, és a negyedik pályához. Ez is egy mászkálós rész. Fel kell itt is az épület felső részéhez. Az emberek, miután levertek őket, pár másodperc múlva felkelnek. Na, ha feljutottunk, menjünk a szakasz végére, csak lökjük le a géppuskás fazont és már mehetünk is almaink hölgyéhez (Vagyis akit kiszabadítunk, és a főhősünk magától odatartat).



A pályákon gyakran látunk szép képeket: pl. a második pályán, mikor látjuk a kijáratot. A negyedik pályán, mikor az épület aljára leérünk. Az ötödik pályán, mikor a helikopterrel a falnak megyünk. Egyes pályák után tényköpözős rész van. Itt azokat a srácokat kell lefőnyképeznünk, amelyek feje elfordul. Ha sikerül lefőnyképeznünk, akkor azok arcát magunkra öltjük. A program egy lemezoldafas terjedelmű. Ja, és van belőle film is!

Füzesi Zsolt, Debrecen

Double Dragon II. (C64, Amiga)

Betöltés után a GP intro-t csodálhatjuk, majd SPACE után beállíthatjuk az örök életet (unlimited lives (Y/N)?), illetve az örök időt (unlimited time (Y/N)?). Ezek után a játékos(ok) számának beállítását követhetjük cl. Ez úgy történik, hogy ha egy játékost akarunk beállítani a JOY #1-et nyomjuk meg, ha két játékost akarunk beállítani a JOY #2-öt kell megnyomni! Ezután az 1. pálya története következik. A lényeg mind-egyik pályánál bunyó-bunyó-bunyó-bunyó...



Ara minden esetre figyelni kell, hogy az ellenség által ledobott tárgyak nem mindig jók nekünk (pl. a földről felvett gránát!). A képernyő alján található a játékos(ok) pontjai, illetve az egyre múló idő, mely 26-tól számol visszafelé (szerencsére nem túl gyorsan). Utósek + egyesek: (ha az üige jobb oldalra néz!)

1. FIRE - fejtűtés előre
2. FIRE + FEL - felugrás + fejtűtés
3. FIRE + FEL + JOBB - ugrás jobbra + fejtűtés (ugrásból)
4. FIRE + LE - fejtűtés hátra
5. FIRE + LE + JBB - fejtűtés + ugrás
6. FIRE + JOBB - lábrugás (vagy egyéb nemesebb szervek)

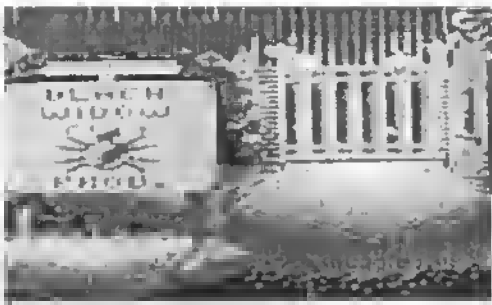
Erősségi sorrend: 3; 5; 2; 6; 1; 4; (3-asról gyengül!)

Minden pálya végén "KINGKONG-okkal kell küzdeni, ellene inkább a 6-os használjuk, attól hasraesnek előtűnk!

P.W.Smith

ELVIRA II. (C64)

Igaz, volt már róla leírás régebben, a '92-es Évkönyvben, ám az az Amiga verzió alapján készült, és a két verzió között van egy kis eltérés.



Ime:  
Először leirom a változásokat, utána meg a varázslatokat.

- Kezdekör megtordulva megtaláljuk a követ. Az út másik oldalán pedig egy lura gombát.
- A kocsi csomagtartójában csak egy drót-vágó van. Rendeltetése ismeretlen számomra.
- A varázskönyv nem a számítéchn. terem-ben van, hanem nálunk (eredetileg). Nálunk van még egy kereszt + egy lór is.

- Elvira szobája nem is olyan gazdag tárgy-ekben. Csak egy szerencse-amulett, egy körömröszelő és egy szövettel teli doboz.
- A könyvtárban sok mindenkiről olvashatunk. Pl. a GHUL-ról, vagy Geibenusról stb. És ott a recept a mérgekkel is.
- A spejzba ne a tálalóablaknál menjünk! Ott ránk osno egy hulla, és kívérné a tél szomunket. A konyha előtt fordul-junk balra. Előre. Egy zombi van itt, őt hősünk Elvirának nézi. A zombi leüt, és elvisz a konyhába.
- A spejzből nem jutunk ki hajsütővel, mi-vel az nincs is. Inkább löjünk a hősabályzóra egy Fireball-t. A GHL-t üssük le, és szabad az út.
- A laborban vegyük fel a kémcsövet, a lombikot, az agyal és szívet az üvegek-ben, valamint a kezét (TURN UNDEAD) és (RESURRECT).
- A már ismerős zombira löjünk rá a Turn Undead-et.
- Az emeleten (a legyilkolt kísértet után) a hullától felvethetünk egy lényképet (ke-zéből) és egy díszes bronzkulcsot (bal váll). Én megnyomtam a gombot, de a tikos ajtót nem találtam.
- A második szobában a hangvilla a pár-nába van rejtve. (Hálószoba)
- Menjünk ki a stúdióból, le az alagsorba. A kazánhelyiség ajtaját kinyithatjuk a díszes bronzkulccsal. Benn használjuk a Resist Fire-t, majd forduljunk meg, a szörnyet úgy sem lehet megölni. Vegyük fel a rézrudat és a bronzkul-csot. Az új kulcs az itt levő másik ajtót nyitja. Onnan egy seprűt zsákmányol-hatunk.
- A sminkes szobában van egy párka és egy sisakbelső. Szórazozhatunk a ru-hákkal és maskarákkal (a sisak a leg-jobb). Öltözzünk be úgy, hogy csak a szeműveg, a párka és a fehér ruha legyen rajtunk!
- A többi ismerős. Végül irány a katakom-ba! készítsünk Holy Blastot és Bless!
- A két szörnyre nem használ a kard, a Fireball annál inkább. A térképek jók nagyjából, csak nőhol van változás. Egy helyre tolmászva találhatunk gránátkö-vel, ametisztet és egy Sharp fíntre ke-resztelt tárgyat, ami nem tudom ml. A zombik nagyon erősek, 4 lco Dart kell nekik. A harc után néha meg kell for-dulni, mert ők hátba támadnak. A csontvázaknak a lábát üssük! A kar-dosnál a bal lábszáraitól kintebb, a bär-dosnál a bal combcsontját. A goblinoknak a nyakát üssük! Varázsló nincs, Elvira (ál) 2 Bless-től puican ki, ám lándzsa nincs a helyén. Ha felju-tunk, irány a pók barlangja.
- Több segítségem nincs.

Varázslatok:		
név	level	P.P.
tárgy(ak) - hatás		
(A level lassan megy lefelé, 4-ről előre irtó lassan, de aztán már gyorsan lejtődik.)		
1. támadó varázslatok:		
Ice Dart	1	4
jégdárda - semmi		
Bless	1	5
szentolt víz + kereszt - nagyobb sebzés élőholtakon		
Enchant	Weapon 3	6
smaragd (barlang) + körömrösze lő (Elvira szobája) - extra sebzés + könnyebb kardlorgatás		
Fireball	4	8
éghető anyag: szövetedoboz (Elvira sz.) vagy gyula (kísértetház)		

vagy seprű (alagsor) - tűzlabda		
Holy Blast	5	6
gyertyák (templom) - "Szent Szé!" varázslat		
Lighting Bolt	7	11
ametiszt (katakomba) + tányér (konyha) - elektr. lövés		
Freezing blade	8	9
2 hideg tárgy - nagyobb sebzés		
Nova	9	15
gyúlékony folyadék (?) - mindenkit megöl		

2. Védekező varázslatok:

Unseen Shield	1	3
semmi - pajzs		
Protection	2	6
1 db fazék (konyha) - pajzs		
Unholy Barrier	3	5
biblia (páncélokna a szobában) - védőfal		
Resist Fire	5	7
tűzoltó készülék (nula) - véd a tűztől		
Magical Armour	7	12
2 db nemeslémlárgy (?) - varázspáncél marázslat ellen		
Absorb magic	8	8
gránátkő (katakomba) + szivacs (fürdő) - leállít minden varázst - Ugymond "csondvarázs"		

3. Vegyes varázslatok:

Luck	2	4
szerencsetárgy: amulett (Elv. szo-bája) vagy pátkó (nappali) vagy szerencse cica (hullás szoba) - szerencse		
Courage	3	8
borosüvegek (spejz) vagy whiskey (rendezői sz.) vagy bran-dy (Rendezői szoba) - bátorság		
Magic Muscles	5	7
3 db fazék (konyha) - varázsla-tos izmok		
True Flight	8	9
párna (hálószoba) - igazi repülés!		
Brain Boost	3	6
floppy disk-tartó (titkárnői szoba) - memória és észlelítő varázslat		

4. Különleges varázslatok:

Fear	6	7
boszi szome (kosztümszoba) - az ellenfél rettegni kezd		
Turn Undead	3	12
agy (labor) - megöli az élőholtakat		
Resurrect	10	20
agy + szív + kéz (labor) - feltámasztás (A könyvtárban olvashatuk (occult), hogy ehhez 3 test rész kell.)		
Bind Demon	9	15
? kötél(?) + tekercs(?) - megkö-tözi a démon!		
Summon Storm	7	9
barometéri(?) - viharidéző		

5. Gyógyító varázslatok:

Healing Hands	1	3
sommi - gyógyítás, szerintem semí éitelme		
Revive	4	6
sajt (spejz) - felélesztő varázs		
Herbal Healing	5	6
chető gombák (barlang?) - teljes testrész gyógyítás		

Cure Wounds 9 12  
űvegcső szentolt víz (templom) -  
mindent leigógyított! Cool!

Vannak olyan varázslatok, amik akárhányszor használhatók, miután elkészítettük. Ilyenek a támadó és gyógyító varázslatok. Egy tipp: Legyen mindig min 3 a P.P. Ha pl. elhasználjuk az Unseen Shield-et, veszünk 3 P.P.-t. Ha újat készítünk 8-al nő a Power Point. Szóval ezt készítve, utána felhasználva, majd ezt előről kezdve 5-ösével növelhetjük (egy kis időrafordítás) a varázserőt, akár a maximumig is.

Talán nem tiszta a készítés előttek. Válasszátok ki a varázslatot, clickeljétek a mozsárra, aztán a tárgylistából vigyétek a tárgyakat a képernyőre, és amikor minden alapanyag ott van, újabb click a mozsáron.

"Wrong ingredients" - rossz alapanyagok.  
"Your level is too low to this spell" - túl alacsony a szintünk (level).

Lenno hozzászólások pár kérdésem (vagy a többi CoV-oshoz): Hol a titkos lejárati? Hol a 3. stúdió (a pók barlangja)? Hol a lándzsa, a tomahawk, a zsák, a barométer? Hol kell használni és mikor a Resurrectet? Ennyi. Ha valaki be tudja küldeni a szerkesztőségbe, nagyon megköszönjük!

Enyedi Gyula, Mátészalka

## FLIPPER MAKER (C64)

Ha túljutottunk az intron, elének tárul az üres asztal, illetve tartozékai. A kozet (v. nyilat) PLAYER 1-gyel irányíthatjuk (nem inkább Port#1 akar az lenni? — Ugyi). Most a jobb oldali oszlopot fogjuk leírni, mivel itt parancslukciókat látnak el a jelek. Felülről lefelé:

1. Alapkurzor.
2. Itt minden elmozdítható pontot megjelöl a gép, és a nyilat ezek elmozdíthatók. Tehát a pályát át lehet alakítani.
3. Szükséti a pályát.
4. A pályán egyenes vonalat lehet húzni, illetve bővíteni.
5. A pálya színét lehet változtatni.
6. Itt néhány ütköző színét lehet megváltoztatni.
- 7,8. Itt pedig néhány további ütköző színét lehet megváltoztatni.
9. TESZT
10. Meg lehet változtatni az összes akadály színét, formáját stb...
11. Meg lehet változtatni a golyó: gravitációját, erősségét, visszacsapódást, gyorsaságát.
12. Különböző ütközések hangjait, illetve értékét lehet beállítani.
13. Új oszlop:

- LOAD: Töltés
- SAVE: Mentés lemezre
- QUIT: Kilépés
- MAKE: Valaminek a töltése
- GAME: Játék
- PLAY: Ez is játék
- GAME: A változatosság kedvéért...
- FORMAT: Lemezformázás
- DISK: Mint az előző

Valamint az funkcióbillentyűkkel ('F1', 'F3', 'F5', 'F7') lehet az összes szint (keret, háttér stb.) beállítani.

Sok sikert!

Dzsambo Steven

## GAZZA II. (C64, Amiga)

Ez egy egész jó fociprogram, egy baja van csak, hogy igen gyakran letagy! Még az eredeti gyári verzió is. (Pláne, ha annyit szabálytalankodok, hogy kiállítják az összes emberem!) Betöltés után választathatunk, hogy milyen nyelven kívánunk kommunikálni. Aki nem tud németül, vagy olaszul, annak az angol a legideálisabb. Itt egy menü következik:

1. Start (na vajon) PICK SQUAD
2. Restart (na vajon)
3. Megszakított játék folytatása (ide még visszatérek)
4. A játékos típusát állíthatjuk be (PRACTICE, JUNIOR, AMATEUR, LEAGUE, INTERNATIONAL, TOURNAMENT), de ezzel egyidejűleg az idő 5., és a pálya típusa is változik.
5. Idő: 2:20 perc (mindkét félidő összesen)
6. pálya típusa: normál (lúves), műanyag, jeges, sáros stb.
7. szél: nincs nagy jelentősége
8. a joy balra húzásával csapatot, jobbra húzásával computert v. játékosat választunk.
9. taktika
10. szín: addig ne állítsuk be, amíg a másik csapat nem végleges
11. másik csapat színe
12. másik csapat taklikája
13. másik csapat csapata, ki irányítja (computer v. joy port)

Start:

A tűzgomb megnyomása után a játékosokat választhatjuk be a csapatba. Ez kétféleképpen történhet: 1. vagy mi válogatjuk ki, hogy melyik ember, hol játszik (pl. háttér v. csatái); 2. vagy sorban az első 14 ember. Az előbbi (1) úgy érhető el, hogy a játékos neve előtti betűt megnyomjuk. Az utóbbi (2) az X gomb nyomva tartásával érhető el. Ha valahol, valamit elrontottunk, akkor a space-t megnyomjuk, a vonalat a cserélendő játékos nevére vesszük és INST/DEL, majd megnyomjuk a helyes játékos betűjét. Aki ezzel nem tölti az idejét az akkor nyomja meg a tűzgombot és kész. Utána a másik csapatban vájkálhatunk, ugyanez.

Ha ezzel is végzünk, megjelenik 3 sor. A középsőben ki van írva az egyik csapat, ő a szerencsés, aki választhat, hogy kezdést (KICK OFF) vagy térfolet (CHOOSE ENDS) választ. Tűzgomb megnyomása után újabb 2 sor jelenik meg és az adott csapat választhat terlelet: keleti, nyugati, ha ez is megvan indulhat a játék. A foci szabályait nem magyarázom, csak annyit mondok, hogy ha vesszük a labdát tartsuk nyomva a tűzgombot, ekkor oldalt látjuk, hogy milyen erős lövés lenne, ha elengednénk. HÁ! Inkább elengedés előtt húzzuk teljesen ellenkező irányba a joyt. Az eredmény egy szép emelés. A becsúszásira gondolom hamar rájöttök hogy lehet, ezért csak a cserét írom le. Ha a játék áll (nem megy az idő), akkor nyomjuk meg a = gombot (kivéve a félidők közti szünetben.) Ilyenkor a kép bal oldalán az emberek elhelyezkedését láthatjuk a pályán. Hogy melyik csapat melyik, azt a számokról (normális vagy keretes) tudhatjuk meg. Tehát tegyük fel, hogy pl: van egy sérült emberem, akit le akarok cserélni. Először kiválasztok egyet a cserék közül, aki beáll, húzzuk batra a joyt és vigyük a csikot arra az emberre, aki lejön, már létre is jött a csere. Egyébként itt alul láthatjuk a jelenlegi statisztikát: helyezkedés, szabálytalanság, szöglet aránya... A végére csak annyit, hogy melyik betű, mit jelent. Csak a komoly dolgokat írom:

X - sárgalap  
I - sérült

Ez a kettő egyébként játék közben is látható:

sárgalap - booked  
lesérült - injured

Ha 1 játékosnak mind a kettő lenne, akkor csak 1-et jeloz. Nos, hát ennyi a **GAZZA II.** mára (nem kell félni nem lesz folytatás — MaX). A grafika jó, nagyjából a játszhatóság is, de nagyot dobna az egészen, ha lehetne benne világbajnokság (de nincs - MaX)

Cseh Levente (MaX)

## "Hacker" (C64)

Az Activision egykori, ősrégi játéka, talán még 1984-ből. (Sőt II. is volt belőle.) Ez éppen az I., melyet kis hazánkban a német Boeder cég dobott be újra a köztudatba, a 64-es Nagy Játékkönyvvel cirka egyidőben.

"Lépj be bárki számítógépes rendszerébe. Néhány helyen egyáltalán nem volna szabad ott lenned, de ezzel nem kell törődnöd, ezt egy ismeretlen érzés. "LOGON PLEASE"; ez minden, amit a játék elkezdéséhez kapsz. Ennyi. Ezután a többi már tőled függ. Ha elég ügyes és furfangos vagy felfedezhetsz egy világot a számítógéppel, amit ez előtt sosem ismertél. Nagyon csábító."

Ez volt az "Ajánlás" a gyári lemezborító előjéről.)

"Késő van, és te láradt vagy az éjszakai munkától, amit egy elektronikus bullentin boards-ban végeztél (Mi ez, NEUROMANCER? — Frédi) a számítógéppel. Majdnem teljesen végeztél, de elhatároztad, hogy lebonyolítasz még egy hívást. Egyelőre láradtan, véletlenül egy rossz (vagy értelmezze ki-ki saját ízlése szerint a "wrong"-ot) számot hívsz. Mielőtt meg tudnád szakítani, a képernyő színe kékre vált. Megjelennek a "LOGON PLEASE:" szavak. Mit teszel most? Nem tudod a jelszót. Egyszerűen nem tudod, hogy kinek a számítógép-rendszerébe kapcsolást bele...", kezdődik az esti mese, ezáltal a borító hátoldalán, csak most sicher ami sure, angliusul is és dojsul is. Hehe, az állag magyarnak. Na jó, ez már (oktatás-)politika lenne

Az addig oké, hogy a "hacker" eredetileg a számítógépes rendszerekbe betörő és kalózkodó jöember lenne, leginkább az olyan tini, aki mindezt csak úgy heccből, szórakozásból teszi. Ameddig azonban sikerült eljutni benne, az inkább egy zaklatott életű titkosügynök hétköznapi tevékenységére hasonlít.

Olyan "játék-játék" tudományos módszerrel sikerült is eljutni benne addig, hogy: A képernyő színe kékre vált, és megjelennek a "LOGON PLEASE:" szavak. (Meglepő, ugye?) Erre természetesen nem tudjuk a jelszót. Teljesen mindegy, hogy mit írunk be, úgyis csak annyi a válasz, hogy "?SYNTAX ERROR". Néhány sikertelen kísérlet után segítséget kapunk: mi lenne, ha "Help"-et kérünk? Kérjünk, vagy háromszor. Ekkor pótvizsgázhathatunk, robotanatómiai ismereteinkkel kell brillírozni: egy roboton kell ezt az elismernünk, azonosítanunk. Nemi nagy ügy, újra a ludo-

mányos módszer, papír, ceruza, próbál-  
lás: ha azt mondja, hogy "OK", akkor azt  
megjegyezzük, ha "incorrected"-nek neve-  
z, akkor próbálkozunk tovább mással. Ha si-  
került mindent kifutóznunk, akkor hurra,  
kezdődik a játék.

Kapunk egy nagyalaszból kimásolt térké-  
pet, rajta egyes világvárosok, nagyváros-  
ok, ezekben fogunk ténykedni, valamint a  
térkép be van hálózva, a háló vonalaiban  
fogunk közlekedni. (Valami alagútrend-  
szerszerűség lehet — Ez szép szó)  
Időnként megszólít egy-egy sötét alak a  
lőksötétben, valamint ha feljöttünk az  
egy-egy városokban a napvilágra (hogy hon-  
nan, azt jótékonny homály fedí — ho-  
mály) (Homály? Teljes sötétség! — fedí)  
itt is megszólít egy-egy gyanús alak, akik  
ezt azt, lőcsköl-bogarat kinálnak fel el-  
adásra vagy csereberére. Ezekből kell  
majd valamit összeszedni, összeállítani,  
hogy valamihez komplett legyen. Ha igaz,  
egy tükör iratról van szó. És valószínűleg  
a jelszó áll össze rajta. Legalábbis így lo-  
gikus. Mindenre elre tágyakért pénzzel kell  
fizetnünk, az iratrészeket tárgyakért adják  
cserébe.

Ténykedésünket árgus szemekkel figyelő 2  
db Radar Ernyő, majd elindul két műhold,  
hogy lekapjon. (Hoppá! Most meg átmen-  
tünk "Super Grid"-ba, csak a pókok let-  
tek modernizálva, gépesítve! — Hoppá)  
Ha sokat tökölnék egy helyen, akkor ez  
gyorsan bels log következn. Ha csipkedjük  
magunkat, akkor valamivel később, de  
eddig még mindig ők voltak a nyelők, csak  
egy ideig sikerült ellavfrozni előlük. Ha va-  
lamelyikük elkapot, akkor egy képeinyó-  
nyi angol szöveget zúdít a nyakunkba (a  
kis naiv, azt hiszi, hogy van lürelmem hoz-  
zá) és ebben ő is a logon iránt nyaggal.  
Mivel ezt már az előjón sem tudtam, és az  
ismeretelm azóta sem lettak bővebbek,  
nála pedig nincs pótvizsga, jön a megvál-  
ló "Game Over", és akinek maradt még  
kedve, túrolme hozzá, az próbálkozhat  
újra, előlről, hátha sikerül valami értelme-  
ssel is produkálni benne.

Gyanitom, hogy a játék célja az lehet, hogy  
Radar Ernőt kicselezve összeszedjük a  
jelszódhoz szükséges összes akámit, és  
ha ez megvan, akkor lehet belőni vele a  
számítógéprendszerekbe, ahol kodvünk,  
vagy a program lehetőségei szerint  
"Neuromancozkodhatunk". (De szép szav-  
vak, ha ezt Grétsy tanár úr látná! —  
Graytschl)  
Ha esetleg egyszer sikerül valami értelme-  
set is produkálni benne, lehet, hogy meg  
is írom!  
Addig is jó (vagy rossz, kinek-kinek milyen)  
hir: van ám belőle nem csak 64-re, hanem  
128-ra és Amigára is, angol és német nyel-  
vű változat!

Torba László, Gyöngyös

## KOLUMBUS (Amiga)

Ez a '95-ös évkönyv KOLUMBUS leírásának ki-  
egészítése lenne Amigára.

Kiseb hajókkal, karavella, karache csak ke-  
reskedünk, mivel ezek a hajók kis sebessé-  
gűk és túl kicsik nagyobb katonai erők lüvet-  
sára. Később ha építhetünk nagyobb hajókat,  
szerejük fel őket maximálisan ágyakkal, lo-  
vasokkal (a toldeltők ideálisak) és szárazföldi  
ágyakkal, arra az esetre, ha hajóval az ellen-  
fél nem érjük el. Szükségünk lesz még pái száz  
emberre és élelmezésükhöz szükséges mennyi-

ségű vizre és kétszereslőre, sok lőpóra és ágy-  
golyóra, valamint a hajó javításához lára és vi-  
torlásra. Ezután indulunk el a "feketésébe" és  
derítsük fel! Ha ellenségei felünk pusztítuk,  
loglaljuk el a városait. Az így elfoglalt városok-  
ban mindig található némi pénzmag. Ha a szá-  
razföldről érünk, dobjuk partra a lovasokat és  
derítsük fel a terepet. Találhatunk néha palotá-  
kat a szárazföldről belsejében. Ezeket elfoglalva  
aranyat, ezüstöt és ékszereket találhatunk, me-  
lyeket a kereskedőnél értékesíthetünk. Kirablá-  
sukat a legénységünk végzi, de elfoglalásukat  
bizzzuk a hadserogünkre. Hajóinkon, méretük-  
ről függően legyen mindig 1-2 tonna la és ugyan-  
annyi vítorlavász, mivel így legénységünk  
menet közben javítja a hajót, persze csak a ki-  
sebb sérüléseket. A lőpor és az ágyugolyó ará-  
nya 1:3-hoz legyen, mivel felliasználásuk is  
ilyen. Kiseb hajóinkra ne tegyünk 50%-nál több  
lőzést, mivel harcra alkalmatlannak válnak  
és így nem lő el rajtuk szinte semmi más. A  
legénység legalább háromszorosra legyen a mi-  
nimumnak, mivel katasztrófa helyzetben (vihar,  
éhség, járványok) sem csökken létszámuk a ki-  
tikus órák alatt

A játék gyakorlatilag két részből áll.

- kereskedelem
- telledezés-hadakozás

### Kereskedni a következőképpen lehet:

Fedezzünk fel egy lehetőleg a városunk köze-  
lében (max. 15 lépés), és lehetőleg a partról köz-  
vetlenül érintkező lalut. Ennek elfoglalása két-  
téléképpen lői ténhet:

- hajóval, ráclíckelünk a jobb gombbal és szél-  
lőjük
- ha hoztunk magunkkal kacatokat (tand) száll-  
junk partra a lalut mellett és jobb gombbal  
(a következő lődulóban) lépünk be a lalut-  
ba. Ekkor egy kérdést tesz fel a gép, hogy  
meg akarjuk-e vesztegetni a lalut vezetőjét  
(Handel), illetve erőszakkal kívánjuk-e elfog-  
lalni azt. Ha a vesztegetési választjuk ak-  
kor közli, hogy hány tonna kacatát adja át  
a lalut. Ha van nálunk megfelelő mennyisé-  
gű (általában 2 és 10 tonna között kérnek)  
akkor egy bódé jelenik meg belülekkel (S-  
P-H-E-F) az eddigi nádteteses kunyhó he-  
lyén. Ezután célszerű telepéseket hordani  
az anyaszárból az új településre. A tele-  
pülést jelző objektum is a lőtszámtól függő-  
en változó.  
0-100 — bódé  
100-500 — kis háziko  
500 felett — kis háziko melléköpülettel

Igyekezzünk a kis háziko színtel mielőbb elé-  
ni, mivel ez elengedhetetlen lesz a termeléshez.

**Termelés:** Először pénzmagot szállítsunk és azt  
egy expedícióval juttassuk be a városba. A vá-  
ros színtelre vigyük a nyilat, majd a bal gomb-  
bal többször clíckeljünk rá. Amikor a háziko vil-  
log nyertünk, bent vagyunk. Ezután kezdődhet  
az építkezés. Ez is kétléle lehet: városon belüli  
inprodúktív ill. városon kívüli prodúktív létesít-  
mények.

- *Lager emchten:* raktár létesítése. A mai meg-  
lévő alapraktárt (100T) bővíti fel 100 ton-  
nával. Nagyon hasznos, ára 800,-D.
- *Kirche:* templom. Ez a népszaporulatot növeli,  
mivel a telepések szaporodnak is az új vá-  
rosban. Nem lényeges, ára 2000,-D.
- *Fort:* erőd. Ez a városunk védelmét szolgálja.  
Építése után külsőleg is megváltozik a szim-  
boluma, tallal körülvett tornyos település  
lesz. Csak akkor építhetjük meg, ha a szim-  
bolum előtte már kis háziko-melléköpület-  
tel volt. Eíég hathatós, katonákkal megak-  
va kisebb hajók ellen, ára 5000,-D.
- *Hafen:* kikötő. Nem sok értelme láttam. Csak  
erőd meglete után építhetjük, ára 10000,-  
D.

### Ültetvények

Jótanács: ültessük vízbe a növényeket, nagyobb  
lesz a termés. Ezen ültetvényeket a városon ki-  
vül úgy tudjuk telepíteni a felderített területekre,

hogy a térképen a bal clíckkel úgy jelöljük ki a  
helyét, hogy a képeinyón együtt legyen látható  
a település és az ültetvény. Ez igaz a bányákra  
is. Így szomszédos szigetre is telepíthetünk, úgy,  
hogy szárazföldről összeköttetés nincs a két ob-  
jektum között. A termelt áru automatikusan a vá-  
rosba kerül, ahonnan hajókkal vihetjük a  
Helmthalen-ben található kereskedőhöz, aki a  
cuccot "Veikaulen" módban megveszi

- *Zuckerplantage:* cukorrépa ültetvény. Az ára  
5000,-D. Általában jól terem elvi 15-30 ton-  
na között. A kereskedő 1 tonnát 34,-D-ért  
vesz meg.
- *Tabakplantage:* dohányültetvény. Az ára 8000,-  
D. Termelése 11-25 tonna között mozog,  
évente. A kereskedőnél 1 tonnát 55,-D-ért  
értékesíthetünk.
- *Baumtwolplantage:* gyapotültetvény. Ára  
10000,-D. 10-23 tonna között terem éven-  
től, általában 1 tonna 66,-D a kereskedő-  
nél.

Jótanács, csak vízbe (folyóba) illetve sük terü-  
letre (egyenletes világoszöld terep) ültessük, el-  
lenkező esetben alig vagy egyáltalán nem fog  
termelni az ültetvény. Vigyázzunk a túltermelés-  
re mert telőrjük az árakait

### Bányák

Hegyekbe (nem sziklás területre) telepíthető.

- *Erzmine:* ércbánya, ára 15000,-D, 1 tonna ára  
100D a kereskedőnél. Termelése általában  
8-15 tonna között van évente.
- *Silbermine:* ezüstbánya. Ára 25000,-D. Terme-  
lése 2-5 kg(l). Ez azért lényeges, mivel rak-  
tárunkból 1000 kg-ig 1 tonna helyet foglal  
el. Ez eladás ára 363,-D.
- *Goldmine:* aranybánya. Ára 40000,-D. Terme-  
lése 2-5 kg, évente. Ez ugyanaz mint az  
ezüstnél, ára a kereskedőnél 565,-D.

A bánya ill. ültetvénytelepítéskor nem árt lgye-  
lembe venni, hogy ha azt a partia telepítjük, az  
ellenfeleink hajóinak könnyű predája lesz.  
A városokból a cuccokat a hajóra úgy tudjuk lel-  
juttatni, hogy a városból expedíciót küldünk a  
hajóra és ezzel elküldjük a színtel. Egy város-  
ba maximum 5 bánya és ültetvény telepíthető  
Ha elfoglaljuk az ellenfél városát akkor az ah-  
hoz tartozó bánya is a tulajdonunkba kerül és  
termel is, ha a városban van ember is a terme-  
léshez.

### Egy-két hajótípus több adatai:

- *Galleon:* 800 tonnás, sebessége 8 lépés és  
30 ágyúval rendelkezik. Kb. 1530 körül ta-  
lálják fel
- *Kamache:* 200 tonnás, sebessége 7 lépés és  
18 ágyúja van. Kb. 1500 körül találják fel.
- *XVI. századi galleon:* 1000 tonnás, 10 csomó  
a sebessége és 10 ágyúja van. Kb. 1580  
körül találják fel
- *Indiánjáró:* 700 tonnás, 11 csomó a sebessé-  
ge és 20 ágyúja van. Kb. 1570 körül találják  
fel.
- *Pinnance:* 400 tonnás, 13 csomó a sebessé-  
ge és 50 ágyúja van. Kb. 1580 körül találják  
fel
- *XVII. századi, hadi galleon:* 1200 tonnás, se-  
bessége 10 csomó és 72 ágyúja van. Kb.  
1600 körül találják fel.
- *Fleute:* 1000 tonnás, sebessége 9 csomó és  
12 ágyúval rendelkezik. Kb. 1600 körül ta-  
lálják fel.
- *Fregatt:* 2000 tonnás, sebessége 12 csomó és  
120 ágyúja van. Kb. 1630 között találják fel.
- *Sorhajó:* 2500 tonnás, sebessége 11 csomó  
és 160 ágyúja van. Kb. 1660 körül találják  
fel.

### Végül néhány tipp:

Mindenlajta egységhez lépni úgy a logegysze-  
rűbb, ha a nyilat az egység előtti "vélhető" négy-  
zetre visszük és jobb clíck, így egyséve lépé-  
gethetünk. A latorgonyzott, letáborozott egysé-  
geinket úgy aktivizálhatjuk, ahogy a városba lé-  
pünk be

Detrich Péter



## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel) Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

### Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját teljesítményét, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál oladársra. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közölhető, amelyben csak postafiók lett megadva. Postal úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégnél a telephelyet

(üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy alilandó lakcímét) is fel kell tüntetni (1993. I. 1. rendelet a bolti reklám- és hirdetési tevékenységről).

### Egyéb szolgáltatások:

Cyressz (a következő nyomdába kerülő CoV ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

**BOLD szedés (vastagított betűkkel):** 50 % telár;  
**ITALIC szedés (dőlt betűkkel):** 50 % telár; Kérel: 100 % telár

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj beérkezését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363, 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csukket, vagy csékkinvasolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetési tanfalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

## C64 software

C128/64-es Commodore gépre tengeleg programot kínálók lel esorító, kazettán és lemezen. Cím: **Járóka László, 1576 Budapest Pf.: 102**

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználói 200/disk, számlázó, nyilvántartó, oktatók stb. Válaszborítókért lista. Programozást, oktatást vállaltok. Cím: **Földes Jánosné, 5000 Szolnok, Marketányos u. 20. Tel.: 56/420-544**

C64-es kazettán oladók eredeti programok. **Rastan Saga, R-Type, Pintér Balázs, 2030 Erd, Petőti S. 113. Tel.: 23-365-106**

C64 játék és felhasználói programok cse-  
tője lemezen. Listát és választóborítékol  
kérek. Levélcim: **Bátor Lajos, Budapest,  
XIX. Corvin Krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-  
35-35**

## C64 hardware

Eladó egy garanciális 1541/II-es drive +  
240 db lemez C64-re, lele 12.000,-Ft-ért,  
egy hibás C64/II-es gép 2.600,-Ft-ért, 2  
db cartridge együtt 1.400,-Ft-ért. Érdeklő-  
ni levélben: **Kiss Csaba, 5200 Törökszent-  
miklós, Délibáb út 44. Sürgős!**

Eladó C64/II. /resetgomb/ + 1541 floppy  
/párhuzamos port, write protect/ +  
datasetto + grafikus printer /NLO/ + Action  
7.0/Atomic power cartridge /leírással/ +  
Epromégető + Eprombank /leírással/ + 100  
db-os lemeztartó + 6 db joystick + tartalék  
kábelek, tápegység. Irányár: 55 ezer Ft.  
Érdeklődni lehet: **Felter János, 2316 Tö-  
kö, Kossuth L. u. 2. Hétköznapi: 16h-tól,  
hétvégén; egésznapi.**

Eladó újszerű állapotban egy C-64 II-es  
számítógép és 1541 II-es floppy meghajtó  
drive. Együtt az irányár 15.000,-Ft. **Báder  
Zoltán, 2011 Budakalász, Pacsirta u. 6.**

Sürgősen eladó: C64 porvédővel + 1541  
II floppy + speeddos (8-szoros lemezke-  
zelési sebesség) + 2 magnó + 50 lemez +  
2 joy + 15 könyv + 50 újság. Irányár:  
17.000,- Ft. Cím: **Duchon Jenő, 1042 Bu-  
dapest, Árpád út 119. Tel.: 1-891-933**

## Amiga

Eladó egy PHILIPS CM8833-II típusú  
színes monitor Amigához 21.000,-  
Ft-ért. Cím: **Kádár Zoltán, 1113 Budapest,  
Barlók Béla u. 92-94 A lp. V/38**

Amiga 500, vagy 1200 számítógépet ke-  
resek. **Csernák Zoltán, 256-17-40**

Amigához 3,5-ös külső drive-ot vennék.  
Csak gyári érdekel. **Léderer György 1212  
Budapest, Dunadűlő u. 3/b I. Tel.: 2 761-  
638**

Keresek: A500-hoz olyan színti-prog-  
ramot amely használ MID-Interlace-t.  
(Nem ingyen!) Vagy: A500-as konfigu-  
rációmát plusz egy Yamaha PSR-6300  
színtit, Atari 1040 STFM-re cserélném.  
Tel.: 06 (35) 364 241 Kiss Gergely

Amigához hangdigi 2.900,-Ft-ért eladó.  
Cím: **Riczák Ferenc, 3104 Salgótarján,  
Gáspár u. 6. Tel.: (32) 316-734, 14 óra  
után.**

Garanciális Amiga CD32 + 6 CD eladó.  
Érd.: ill. **Németh László, 5300 Karcag,  
Pladányi u. 27/a vagy Tel.: 19 óra után (06-  
59) 311-801**

Eladó AMIGA 500 (1 Megabyte RAM),  
TV-modulátor, 2 db egér, egérpadd, lome-  
zok, joy + egy köteg szakirodalm. Írját,  
megjegyezzük! Atajánlatokat várok.  
**Weigert József, 5500 Gyomaendrőd,  
Bajcsy Zs. u. 28/A.**

A1200 40MB HD-vol 200 lemezzel, egér-  
rel 2 joystickkal, lemeztíróval oladó vagy  
minimum 386 33MHz-es PC-re cserélném.  
Irányár: 55.000,-Ft. Cím: **Ternák Sándor,  
5231 Fegyvernek, Előre út 1. Telefon:  
56(481-358)**

Eladó Amiga 1200, turbókártya, 270 Mb  
HDD, 4Mb Sím ram, külső drive külön-  
külön is, vagy PC-re cserélhető. Érd.: **Finta  
Csaba, 8100 Várpalota, Liliom u. 12.**

Amiga 1200 vagy Amiga 500 számító-  
gépet keresek. Atajánlatokat telefonon  
kérek. **Csernák Zoltán: 256-17-40**

Amiga-hoz 5.25"-ös külső drive olcsón  
oladót Atajánlatokat a következő címre  
vagy telefonszámra kérek: **Fekete Gábor,  
4700 Mátészalka, Follgvár köz 13. Tel.: /  
06-44/ 313-663**

Eladó Commodore Amiga 500 Plus, RGB  
színes monitorral, lemeztíróval, egérrel,  
2 db joystickkal és rengeteg újsággal  
(CoV, 576 Kbyte, C-Mánia) Cím:  
**Spillenberg György, 2254 Szentmárton-  
kata, Öregszőlő dűlő HRSZ-2358/13.**

Kodvenc AMIGA 1200-esem közben hoz-  
zálló winchester társaságát keresi. (170  
MB-öség fölöttiek előnyben!) **Kovács Já-  
nos, 5516 Körösladány, Batoss u. 9/1**

Eladó Amiga CD32, 5 lemezzel  
(Microcosm, Rise of the Robots + joypad  
+ joystick + újságok) 38.000,- Ft-ért. CASIO  
VDB-100 pixelképernyős karóka új elem-  
mel 9000-ért. Érd.: **Daneluszki Zsolt,  
4400 Nyiregyháza, Rajk L. u. 38.**


AMIGA 1200 170MB HD tele + 50 lemez  
+ joy + egér eladó! Esztleg külön is! Írja-  
tok! **Nagy Péter, Abnűjszántó 3881, Petőti  
út 32.**

Eladó AMIGA 1200-as belső HD-s  
floppyval, joystickkal, egérrel, egérpaddal,  
40 lemezzel, újságokkal. Ár: 50.000,- Ft  
Érd.: **Garay Róbert, Kisbór 2870, Rákó-  
czi u. 10. Tel.: 06(34) 354-312**

Amiga 1200, GVP 1230/II-  
MMU FPU 50 MHz + 4 MB  
RAM, SCSI-2, 1942-es moni-  
tor - Multisync eladó. Érdek-  
lődni: 2-511-419 (Staengler  
Ferenc)

**HELIX**  
computer

BP. 1133 Kárpát u. 7/a  
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,  
PC, ENTERPRISE, TVC  
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS  
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA  
(1-3 NAP ALATT)   
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK  
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

**AKCIÓ!**

Amiga külső drive: 9.400,- Ft (ÁFA-val)  
2.5"-3.5" HDD kábel: 3.000,- Ft (ÁFA-val)

## COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon:

(06-20) 348-246

XT/AT tápegység

javítás és

VIDEO szervizelés is!

AMIGA SZERVÍZ:

1999 Technics

Tel.: 18-48-845

## Ugye tudod, hogy

nyelvstudás és nyelvvizsga, a magyar helyesírás tudása, számítástechnikai alapismeretek és matematika nélkül jól fizető állásba kerülni szinte lehetetlen?

E sok tudnivaló elsajátításához kiváló eszköz kedvenc számítógéped, ha például nyelvoktató programjaink (IBM-re CD-n is!) segítenek a nyelvvizsgára való felkészülésben! Hogy hogyan? Ebben segít a

**"TANULÁS SZÁMÍTÓGÉPPEL"** c. könyvünk kicsiknek és nagyoknak (5-99 évesig), melyhez Commodore, IBM vagy TVC gépeken futtatható lemezmelléklet tartozik.

Ára a kb. kétezer forint értékű programokkal együtt mindössze 520,- Ft.

### Speciálisan C64-es ajánlataink:

- **"C64 ALSÓSOKNAK"** - matematika, környezetismeret, ének-zene stb.  
80 program 3 lemezen, mindössze 1.600,- Ft
- **"SZÓTANULÁS"** - 5 ezer szavas bővíthető szótárlemezek változatos kikérdezési lehetőséggel, magyar karakterekkel (Angol I-II., Német I-II., Themen I-II.)  
mindössze 1.100,- Ft

### C64-es és PC-s programajánlat:

- **"SYSTEM GEORGE A KÖZÉPFOKÚ NYELVVIZSGÁIG"**  
- programcsomagok  
10 magántanári óra árértékén egyénre szabott tanulási lehetőséget biztosít az egész családnak, családtagonként másfél-, 2 évig.  
Angol-1, Német-1, Spanyol, Francia, nyelvenként mindössze 5.000,- Ft
- **"SYSTEM GEORGE A FELSŐFOKÚ NYELVVIZSGÁIG"**  
- programcsomagok  
a középfokú sorozat folytatása (Angol-2, Német-2)  
- nyelvenként mindössze 5.000,- Ft
- **"SYSTEM GEORGE"** - Angol 1-2, Német 1-2 együtt - mindössze 8.125,- Ft

### Mindenkit szeretettel várunk:

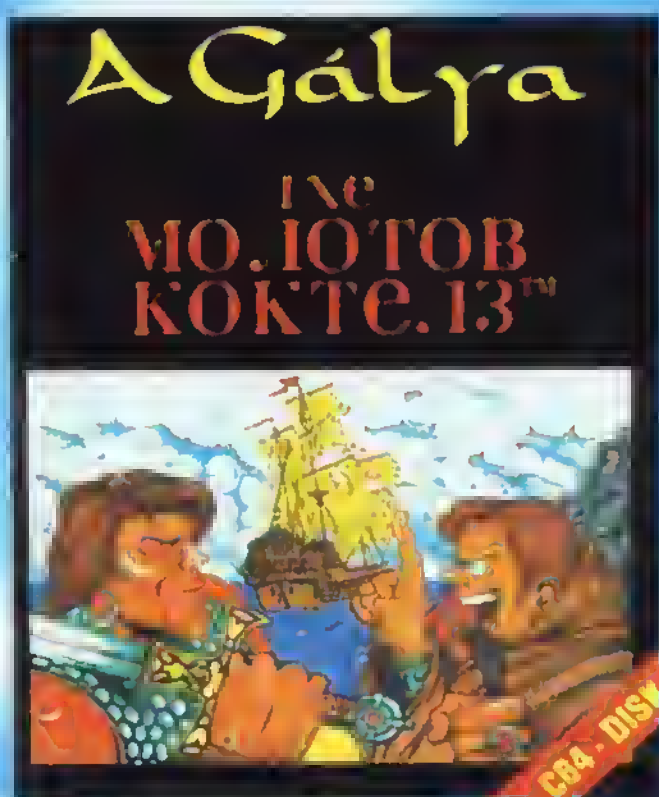
- a HUNGARODIDACT'95 kiállításon 1995.X.25-28. között a BNV területén (bővebb információt a HUNDIDAC Szövetség Információs Pultja ad majd)
- állandó számítástechnikai szaktanácsadásiunkon (programbemutató és vásárlási lehetőséggel) a Bp. IV. Munkásotthon u.33-39.sz. alatti Gyermekkönyvtárban minden hétfőn dn.17-18,45 között (az iskolai szünetek kivételével).

Postacímünk: SULI-SOFT, 1327 Újpest-3., Pf.: 91.

(Amennyiben postán kér információt, mindig küldjön felbélyegzett válaszborítékot!) Szállítás utánvettel.

Rendeléskor kérjük a géptípus, és az adathordozó pontos megadását!

# C64-es programajánlatunk:



599,- Ft



399,- Ft



A 2 játék megrendelhető postai utánvétellel.

A programok áraihoz (amely az ÁFA-t tartalmazza) postaköltség is járul.

# NEWCOMER

**Üdvözöllek, Jövevény! Készülj a végső kalandra!**



Üdvözlünk, Jövevény, a Szigeten, az első magyar fejlesztésű,  
igazán színvonalas kaland- és szerepjátékban.  
Több, mint négy évig tartó fejlesztés után a Valhalla gondozásában  
végre napvilágot lát minden idők talán legélvezetesebb és legszebb programja  
kedvenc C64-esedre!

A játék megrendelhető a Valhalla Holding címen,  
1088 Budapest, Rákóczi út 11. IV/4., postai utánvétellel.  
Viszonteladók jelentkezését is várjuk a 138-0921-es telefonszámon.  
Kapható november végétől  
a Valhalla Páholy könyvesboltlánczatában,  
az 576Kbyte boltjaiban,  
valamint minden komolyabb szakkoltiban és áruházban.

Az öt teljes lemezt elfoglaló, díszdobozban  
kapható program ára most csak: 999 Ft.

**CID**

PolyForm Kft.  
Budapest, 1001  
Ultsi út 73  
Tel/Fax  
215-50-87  
218-61-80  
**Polaroid Centrum**

